100%

НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО!

ИСЧЕРПЫВАЮЩЕ
ДОСТОВЕРНО
ТО, ЧТО НУЖНО

НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО!

"Лучших проводников в увлекательный мир макетирования документов с помощью QuarkXPress 5, чем эти три выдающихся автора, вам, пожалуй не найти".

— Рик Лепаж, главный редактор журнала Macworld

Создайте потрясающие документы для Web с помощью ролловеров, гиперссылок и метадескрипторов

Освойте новый инструмент Table, предназначенный для быстрого создания сложных таблиц и диаграмм

Повысьте эффективность работы благодаря новым элементам интерфейса



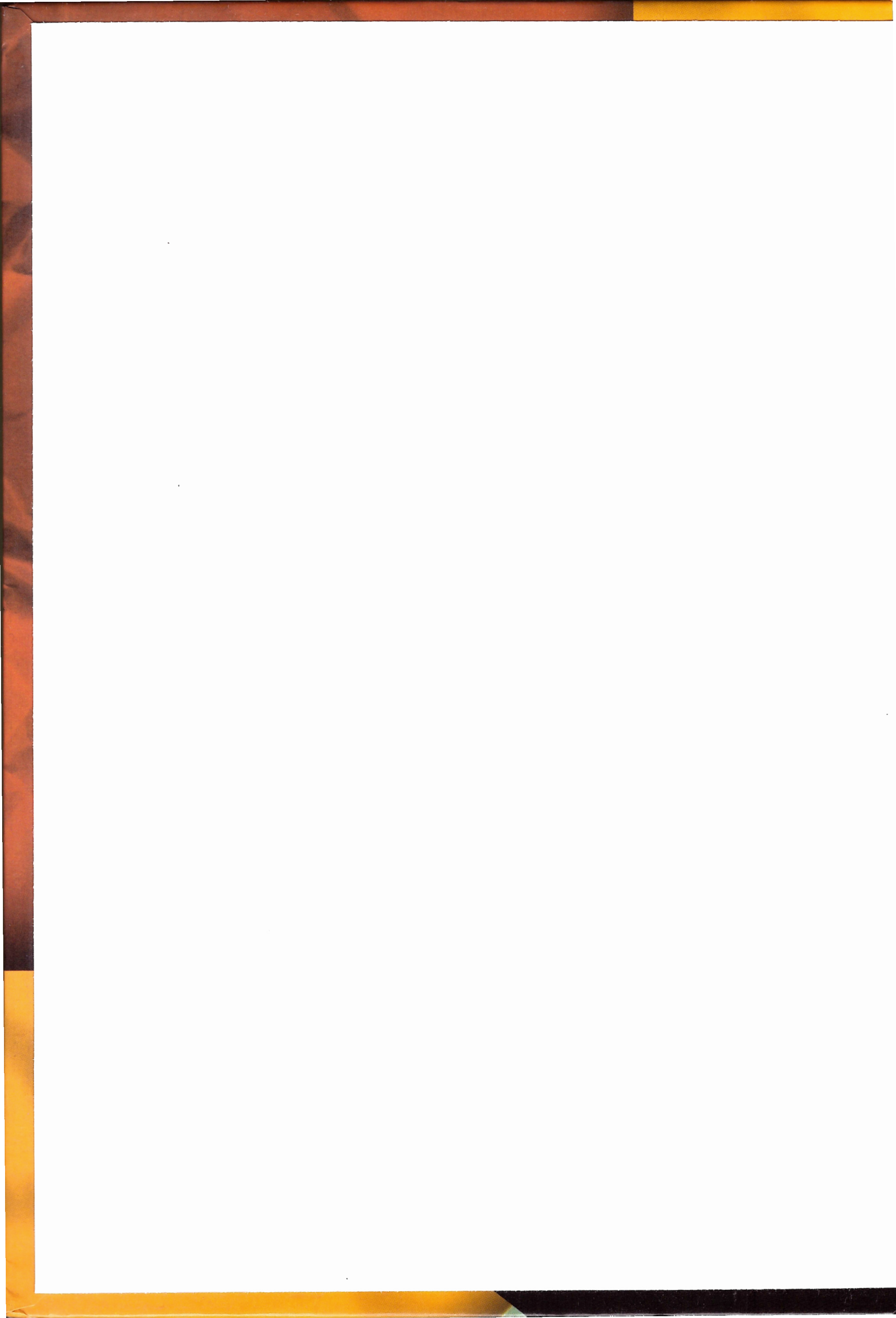
QuarkXPress® 5

Библия пользователя

На прилагаемом компакт-диске содержатся надстройки, шаблоны, Web-инструменты и многое другое.

На 16 полноцветных страницах вы найдете справочник по цветам Pantone, примеры изображений и прочее

Гален Груман, Барбара Ассади, Келли Антон



QuarkXPress® 5

Библия пользователя

QuarkXPress® 5 Bible

Galen Gruman
Barbara Assadi
Kelly Anton



Hungry Minds™
Best-Selling Books • Digital Downloads • e-Books • Answer Networks • e-Newsletters • Branded Web Sites • e-Learning
New York, NY • Cleveland, OH • Indianapolis, IN

QuarkXPress® 5

Библия пользователя

Гален Груман
Барбара Ассади
Келли Антон



Компьютерное издательство "Диалектика"
Москва • Санкт-Петербург • Киев
2003

ББК 32.973.26-018.2.75
Г90
УДК 681.3.07

Компьютерное издательство "Диалектика"

Зав. редакцией С. *Н. Тригуб*

Руководитель проекта *В. В. Александров*

Перевод с английского *А. С. Барбаш, Н. А. Дземы, Е. А. Мастерских, Н. В. Мацыпуры, В. С. Мамчич, Н. В. Наумовой, К. Ю. Рулик* и *И. В. Чайки*

Под редакцией *И.В. Василенко*

По общим вопросам обращайтесь в издательство "Диалектика" по адресу:
info@dialektika.com, http://www.dialektika.com

Груман, Гален, Ассадн, Барбара, Антон, Келли.

Г90 QuarkXPress 5. Библия пользователя. : Пер. с англ. — М. : Издательский дом "Вильяме", 2003. — 864 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 5-9459-0402-1 (рус.)

Добро пожаловать в мир книги *QuarkXPress 5. Библия пользователя* — руководства по мощной, полнофункциональной издательской системе, обеспечивающей точное управление всеми аспектами макетирования страниц. Цель книги — последовательно пройти все этапы издательского процесса и продемонстрировать возможности QuarkXPress. А кроме того, дать полезные советы и научить вас некоторым универсальным секретам макетирования и публикации документов, которые можно использовать в любом документе, вне зависимости от того, создан он в QuarkXPress или нет. QuarkXPress обеспечивает обширным набором инструментов не только искушенных дизайнеров журналов, книг и брошюр. Эта программа, с ее впечатляющей коллекцией средств и функций, открывает перед пользователями и коллективами сотрудников неограниченные возможности по реализации своих мыслей, желаний и даже жизненной философии. Присоединяйтесь к сообществу пользователей этой программы и приступайте к освоению удивительного мира QuarkXPress 5.

ББК 32.973.26-018.2.75

ISBN 5-9459-0402-1 (рус.)
ISBN 0-7645-3416-5 (англ.)

Оглавление

Содержание

Об авторах

Гален Груман (Galen Gruman) работает редактором в журнале *M-Business,* где он собирает материалы для ежемесячно публикуемых статей, а также Web-узла журнала. До этого Гален работал редактором в журнале *Macworld,* исполнительным редактором *Upside,* начальником бюро *ComputerWorld* на восточном побережье США и вице-президентом по поддержке узла ThirdAge.com. Он также выступает соавтором двенадцати книг по настольным издательским системам. При непосредственном участии Грумана в 1986 году один из журналов был переведен на новую технологию производства допечатных материалов — использование настольных издательских систем. Эта технология была описана им в нескольких изданиях, включая еженедельник *InfoWorld,* с которым он начал сотрудничать в 1986 году, и журнал *Macworld,* в котором он работал с 1991 года. Кстати, Груман до сих пор продолжает писать статьи для *Macworld.* В прошлом газетный репортер из Лос-Анджелеса, в 1979 году Гален увлекся издательской технологией и занимается ею до сих пор.

Барбара Ассади (Barbara Assadi) — является соучредителем Bay Creative, рекламного агентства, расположенного в Сан-Франциско. Агентство занимается выпуском печатных изданий под заказ, проводит маркетинговые исследования, и предоставляет весь спектр услуг, связанных с рекламой, а также печатью и оперативным распространением медиа-продукции. До того как стать соучредителем этой компании, Барбара работала менеджером по развитию в корпорации Oracle, где руководила выпуском ежегодного отчета и занималась маркетинговыми исследованиями. Ранее она занимала аналогичную должность в Quark, Inc. и Pacific Mutual Life Insurance, а также работала менеджером в журнале *Macworld,* где также специализировалась на подборе материалов и их компоновке в готовые статьи. Ее можно считать пионером отрасли настольных издательских технологий, особенно в применении этой технологии на корпоративном уровне, так как она начала писать обзоры издательских программ в еженедельнике *InfoWorld* еще в 1988 году. Кроме того, Ассади соавтор восьми книг по QuarkXPress. А теперь она, наконец, собирается писать роман.

Келли К. Антон (Kelly K. Anton) — занимается разработкой документации, подготовкой кадров и маркетинговыми исследованиями современных издательских технологий. Она также пишет статьи и редактирует предоставленные материалы для локальных журналов штата Денвера, небольших издателей книг и других фирм, применяющих электронные издательские системы. Келли — настоящий ветеран Quark, Ink. Она начинала работать еще в команде разработчиков QuarkXPress 3.2 и, в конце концов, возглавила разработку документации для QuarkXPress 4.O. Келли разработала программу обучения для Quark, написала несколько технических обзоров для книг по QuarkXPress, а также является соавтором книг *Adobe InDesign Bible* и *Using QuarkXPress.* Но дело ее жизни — это семья, муж Джон и пятилетний сын Роберт.

От Галена Грумана: Ингелл Булл (Ingall Bull), чье терпеливое отношение ко всевозможным книжным проектам и безумному журналу уже давно снискало ему славу человека в высшей степени вежливого и обходительного.

От Барбары Ассади: Хоссроу Ассади (Khossrow Assadi), который не покидает меня ни в радости, ни в горе.

От Келли К. Антон: Джону Антону (John Anton), за его неизменную поддержку.

Предисловие

В далеких восьмидесятых невозможно было и представить, как круто изменят нашу жизнь персональные компьютеры, лазерные принтеры, формат PostScript и программное обеспечение по макетированию документов. Сегодня никого не удивишь компьютерной версткой журнала, книжками комиксов или материалами для Web-узла, но в те годы издательская индустрия работала в основном по старинке. Те компьютеры, что использовались для набора текста, стоили десятки тысяч долларов, а устанавливаемое на них программное обеспечение, позволявшее верстать элементарнейшие страницы, обходилось практически во столько же, если не больше, и при этом не всегда приводило к пристойному результату.

Специалисты утверждают, что лед тронулся, когда стали использовать компьютеры на платформе Macintosh в сочетании с принтерами LaserWriter и программами Aldus PageMaker. Однако я считаю, что революция в издательском деле началась только с появлением Mac II, фотонаборного устройства Linotronic и, что особенно важно, программы QuarkXPress,

Не могу не вспомнить в этой связи мое первое знакомство с QuarkXPress, которое состоялось в 1986 году на первом семинаре по настольным издательским системам, проходившем в Сан-Франциско (на этой же конференции Стив Джобс (Steve Jobs) назвал компанию Hewlett-Packard "больной на голову" за то, что их лазерные принтеры не поддерживали формат PostScript, что делали принтеры Apple). В тот раз компания Aldus представила свою революционную разработку для издательских систем — PageMaker, поэтому большинство участников конференции либо вообще не заметили появления QuarkXPress, либо посчитали эту программу ничем не примечательной имитацией лидирующего на этом рынке программного продукта. Я помню Фреда Ибрагими (Fred Ebrahimi) из Quark CEO, одиноко стоявшего около маленького стенда своей компании, единственный элемент декорации которого составляла тумба с большой копией коробочной версии QuarkXPress. Они даже не предоставили демонстрационную версию своей программы, хотя нескольким особо важным гостям и членам прессы эту версию все же показали. В общем, столпотворения перед стендом не наблюдалось и я, помнится, даже заметил одному своему коллеге, насколько жалким и заброшенным кажется стенд этой компании.

Но еще я помню их непоколебимую уверенность: QuarkXPress *будет* первым. И не имело значения, что программа пока была практически лишена полезных средств и страдала некоторыми дефектами. Не имело значения, что PageMaker была явным фаворитом для издательских систем (хотя справедливости ради следует отметить, что PageMaker была такой же малокровной по части функциональных средств и не менее проблемной). Но создатели QuarkXPress верили, что их программа будет лучшим продуктом на этом рынке и что использовать ее будут все. Так в один голос утверждал и Тим Гилл (Tim Gill), главный "ясновидец" команды QuarkXPress.

Время расставило все на свои места. Простой цифровой аналог традиционного холста или монтажного стола, который представляло собой рабочее окно программы PageMaker, заставил издателей понять, что на персональных компьютерах можно создавать журналы, информационные бюллетени и даже ежедневные газеты. Но что не удалось сделать компании Aldus — так это ввести в свою программу мощные свойства и инструменты, без которых на

тот момент издатели не могли выпускать свои продукты. Дело в том, что Aldus (а позднее и компания Adobe Systems, которая приобрела Aldus), сделала упор на расширение интерфейса монтажного стола, пока тот не загромоздился выше всякой меры. Разработчикам же Quark удалось понять, что нужно заказчикам, и извлечь из этого немалую выгоду. В итоге десятилетие спустя профессиональные журналы и газеты, сверстанные не в QuarkXPress, стали встречаться крайне редко. Так амбициозный претендент на трон стал королем.

Несмотря на все попытки лишить программу пальмы первенства, которые предпринимались в последующие годы, QuarkXPress стала только сильнее. И появившаяся недавно пятая версия программы является несомненным подтверждением доминирующего положения компании Quark в издательской отрасли. QuarkXPress 5 стала первым коренным пересмотром программы с 1997 года и может похвастаться столькими количеством новинок и усовершенствований, какого не было ни у одной из ее предшественниц. Это и расширенная поддержка таблиц, и средство реального управления слоями, и полная поддержка Web-стандартов HTML и XML на уровне дизайна и макетирования, полное интегрирование с форматом Portable Document Format (PDF) компании Adobe, более понятная процедура печати и полноценное управление цветом, а также многое другое.

Тем, кто вовсе не знаком с QuarkXPress, и тем, кто работал с ее предыдущими версиями, на мой взгляд, нельзя и придумать лучших проводников в мир QuarkXPress 5, чем три автора, написавшие эту книгу. И Гален Груман, и Барбара Кассади, и Келли Антон имеют за плечами не один год работы со всеми средствами и функциями издательских технологий в качестве журналистов, авторов, дизайнеров и консультантов.

Гален прошел длинный и выдающийся путь в деле публикации журналов, занимал должность редактора в таких издательствах, как *Macworld*, *ComputerWorld* и *Upside*, а в настоящий момент работает в журнале *M-Buziness*. Кроме того, он является соавтором десятков книг по настольным издательским системам и одним из тех редких журналистов, о ком с уверенностью можно сказать, что он действительно профессионал в тех технологиях, о которых пишет.

Барбара является соучредителем Bay Creative, рекламно-творческого агентства из Сан-Франциско, которое обслуживает широкий круг весьма значительных клиентов из мира печати, мультимедиа и Web. Также Барбара работала членом редколлегии в Quark, поэтому на страницах этой книги она предлагает взгляд на XPress, так сказать, изнутри, что является очень ценным. В соавторстве с Галеном Барбара уже успела написать несколько книг по настольным издательским системам.

Келли, еще один непосторонний в Quark человек, возглавляла там до недавнего времени команду по разработке документации к различным версиям QuarkXPress, создавала документацию и проводила маркетинговые исследования для многих компаний по производству программного обеспечения, специализирующихся на издательских технологиях, и работала со многими журналами и книжными издательствами в Денвере. Поэтому Келли не только достаточно компетентна для того, чтобы показать вам многие трюки и дать полезные советы, но она также поможет ясно описать основы основ, на которых построена XPress.

Итак, в книге *QuarkXPess 5. Библия пользователя* объединены усилия и опыт трех таких экспертов, как Келли, Барбара и Гален, поэтому книга будет ценнейшим подспорьем не только для новичков, но и для давних пользователей QuarkXPress. С ее помощью вам удастся освоить весь комплекс нововведений, которые сделала компания Quark в мире издательских технологий.

Рик Лепаж
Главный редактор журнала *Macworld*

Введение

Добро пожаловать в мир книги *QuarkXPress 5. Библия пользователя* — руководства по мощной, полнофункциональной издательской системе, обеспечивающей точное управление всеми аспектами макетирования страниц. Наша цель — последовательно пройти все этапы издательского процесса и продемонстрировать возможности QuarkXPress. А кроме того, дать полезные советы и научить вас некоторым универсальным секретам макетирования и публикации документов, которые можно использовать в любом документе, вне зависимости от того, создан он в QuarkXPress или нет.

QuarkXPress обеспечивает обширным набором инструментов не только искушенных дизайнеров журналов, книг и брошюр. Эта программа, с ее впечатляющей коллекцией средств и функций, открывает перед пользователями и коллективами сотрудников неограниченные возможности по реализации своих мыслей, желаний и даже жизненной философии.

Если говорить об издательских системах, то QuarkXPress не имеет производственных границ. Программа успешно продается по всему миру, переведена на многие языки и способствует общению людей, что вызывает у ее создателей законное чувство гордости.

Главной идеей разработчиков QuarkXPress было создание наилучшей издательской системы для всех, кто работает в сфере образования, информационного обеспечения и публикации документов. Поэтому присоединяйтесь к нам и приступайте к освоению удивительного мира QuarkXPress 5.

Почему необходима эта книга

В комплект поставки QuarkXPress входит документация, содержащая множество примеров, поэтому возникает вопрос: зачем нужна эта книга? Ответ сводится к следующему: "Чтобы увидеть более полную картину". Подготовка документа к изданию требует не просто знания инструментов конкретной программы, но и понимания того, когда, как, а главное, *зачем* их использовать. Эта книга поможет вам реализовать потенциал QuarkXPress, применяя ее инструменты для издания реальных документов.

Пользователи настольных издательских систем вообще и QuarkXPress в частности представляют собой особый круг людей. У одних за плечами многолетний опыт профессиональной творческой работы, другие лишь приступают к издательской деятельности, создавая простые бюллетени или рекламные листовки, а третьи смело изучают новый мир размещения информации в Web.

Людей, занимающихся настольными издательскими системами, можно разделить на следующие классы.

- Опытные дизайнеры, не знакомые с настольными издательскими технологиями,
- Новички в области дизайна, незнакомые с настольными издательскими технологиями.
- Дизайнеры, не знакомые с QuarkXPress, но имеющие опыт работы с другими настольными издательскими системами.

- Дизайнеры, работающие в области публикации печатных изданий, которые хотят овладеть принципами размещения информации в Web.

Не имеет значения, к какому классу относитесь вы сами, в этой книге каждый наверняка найдете то, что ему нужно. Книга отвечает требованиям самой широкой аудитории, интересы которой можно охарактеризовать как дизайн и публикация документов с помощью QuarkXPress. В эту когорту входят не только те, кто имеет диплом по данной специальности или внушительный опыт работы в крупнейших рекламных компаниях. Сюда относятся все, кто ответственен за разработку и реализацию внешнего вида документов, будь то бюллетень на четыре страницы или же четырехцветный рекламный щит. И те, и другие используют все ту же основную технику и преодолевают схожие проблемы. Но, конечно, мы подробно рассмотрим и узкоспециализированные темы, такие как создание таблиц, управление изображением, цветная печать и интерактивная публикация материалов в Web. (Всем, кто только начинает изучать совершенно новые для них технологии, нужно обязательно знакомиться с врезками, в которых будут излагаться основные понятия в рассматриваемой теме.)

Поэтому всем пользователям QuarkXPress, независимо от их уровня профессионализма, наверняка поможет эта книга. В ней удачно сочетаются как многочисленные подробные описания особенностей программы, которые заинтересуют опытных дизайнеров, так и пошаговые упражнения, с помощью которых новички смогут сделать первые шаги.

Как читать эту книгу

Если вы еще не знакомы с издательским делом и дизайном, то советуем вам прочесть книгу от начала до конца. В ней все главы сгруппированы по темам, поэтому, например, все, что нужно знать о работе с графикой, представлено в части V, а все сведения о работе в Web сконцентрированы в части X. Благодаря такой структуре книги читатель сможет найти в одном месте исчерпывающую информацию о каждой функции QuarkXPress.

Если вы опытный пользователь, можете читать эту книгу в произвольном порядке. Уделите внимание тем главам или разделам, в которых рассматриваются интересующие вас вопросы, будь то основы макетирования страницы или специфика работы в QuarkXPress. Кроме того, реальную помощь при поиске нужной информации вам окажет предметный указатель.

Вне зависимости от того, будете ли вы читать все главы книги по порядку или нет, вам обязательно пригодятся многочисленные перекрестные ссылки. Ведь конечный результат издательского процесса не является простой суммой составных частей, а инструменты, используемые для создания документов, нельзя применять обособленно друг от друга. А поскольку это так, невозможно придумать "правильный" порядок организации содержимого. Поэтому, если ваш способ изучения программы не совпадет со структурой этой книги, найти дополнительную информацию по интересующим вас вопросам всегда поможет изобилие перекрестных ссылок.

Как построена эта книга

В предыдущей версии книги материал был упорядочен по уровню возрастания сложности, так что по ходу изложения материала вы узнавали понемногу из каждой темы. В начале предыдущей версии книги были изложены, как обычно, основы основ, к середине книги читатель набирался опыта, а последние разделы выводили его на профессиональный уровень. Эта версия книги имеет, скорее, тематическую структуру, то есть каждая тема исчерпывающе изложена в своей главе или части. Например, все, что нужно знать о методах управления графикой, приведено в одной части, то же самое можно сказать и о блоках. Поэтому книга просто переполнена

перекрестными ссылками, с помощью которых читатель сможет связать воедино разрозненные сведения из разных тем. Мы надеемся, что такой подход будет способствовать более интересной и эффективной работе, и читатель непременно получит в итоге то, что хотел.

QuarkXPress. Быстрый старт

Эта глава послужит руководством для начинающих пользователей QuarkXPress, чтобы они немедленно смогли сделать свои первые шаги. В ней показано, как создавать основные компоненты страницы, — блоки — и как наполнять их рисунками и текстом. И затем показано, как добавлять форматирование и цвет.

Часть I. Основы QuarkXPress

В тех пяти главах, из которых состоит эта часть, изложены основные понятия, описана структура QuarkXPress и производственная среда, в которой вы будете работать. В части I вы также узнаете о том, как обращаться с программным обеспечением, задавать настройки и выполнять основные задачи по управлению файлами.

Часть II. Допечатная подготовка документов

В этих пяти главах вы, прежде всего, изучите основные принципы дизайна, так как успех вашей деятельности будет зависеть не только от совершенства работы в QuarkXPress, но и от дизайнерских способностей. Освоив основы, можно перейти к созданию новых документов, а также к добавлению на страницы элементов и управлению ними. Научившись создавать макеты отдельных страниц, вы узнаете о том, как обращаться с большими документами и слоями страниц в них.

Часть III. Текст

В трех главах части III вы узнаете о возможностях QuarkXPress по управлению текстом. Именно в этой части вы научитесь подготавливать текстовые файлы в текстовом процессоре, импортировать эти файлы и распределять текст по документу. Кроме того, нами будут рассмотрены средства редактирования текста, от утилиты проверки орфографии и функций поиска и замены слов до создания собственных вспомогательных библиотек.

Часть IV. Оформление документов

В этой части показаны сильные стороны QuarkXPress, которые проявляются не в обращении с текстовыми файлами, а в украшении самого текста. Оформление — это вид искусства и чтобы достичь в нем заоблачных высот, нужно сначала твердо усвоить его основные правила. Затем можно применять правила на деле, последовательно изучая опции форматирования абзацев и символов, а также параметры тонкой настройки отступов и интервалов. И, наконец, в части IV рассмотрены приемы профессионального оформления документов, а также процесс создания таблиц, который требует навыков работы с разными аспектами программы.

Часть V. Управление графикой

Добавлять графику в документы QuarkXPress несложно, однако, как будет показано в четырех главах этой части, то, как графические элементы будут выглядеть при печати, во многом зависит от того, насколько правильно подготовлены и использованы графические файлы.

В части V вы узнаете о том, какие бывают графические форматы, когда их нужно использовать и как обращаться с изображениями в QuarkXPress. В ней рассмотрены даже такие профессиональные средства, как обтравочные контуры. Кроме того, вы узнаете, как можно эффективно сочетать различные типы графических элементов в одном документе.

Часть VI. Векторные иллюстрации

Хотя QuarkXPress не является программой управления векторной графикой, целые три главы этой книги посвящены тому, как максимально эффективно можно использовать многочисленные средства рисования этой программы. На примере красочных иллюстраций этой части вы увидите, что можно создавать все, от набросков от руки до сложных изображений, полученных сочетанием простых фигур.

Часть VII. Цвет

Эту часть ни в коем случае не должны пропускать новички, так как в ней описаны основы цветной печати. Здесь вы узнаете, как в QuarkXPress определять и применять цвета, а специально для профессионалов мы покажем, как выполнять треппинг, который позволит предотвратить проблемы отображения документов на бумаге.

Часть VIII. Управление проектами

Иногда оказывается, что одного только умения работать в QuarkXPress недостаточно. Нужно еще знать, как объединить навыки различных членов рабочей группы при работе над большим проектом. В этой части мы рассмотрим все вопросы организации совместной работы над проектами, от сообщения между членами группы (как вербального, так и электронного) до использования таблиц стилей, шаблонов и библиотек для ускорения процесса макетирования. Для больших, комплексных публикаций особенно пригодятся такие средства, как создание списков (таблиц с содержимым), книг (комбинирование нескольких документов) и указателей.

Часть IX. Отображение данных

От вашей работы не будет никакого проку, если ее результат так и останется в формате QuarkXPress. На протяжении всей книги мы понемногу будем помогать читателю овладевать типографскими премудростями, чтобы научиться успешно выводить свои проекты на печать. Здесь мы поговорим о том, как настраивать принтеры как для компьютеров Mac, так и Windows, как правильно задавать многочисленные параметры печати и строить свои отношения с сервисным бюро.

Часть X. Интерактивность и публикация в Web

В этой части мы расскажем о новых свойствах QuarkXPress 5, включая инструментальные средства создания Web-документов, средства преобразования в формат XML и экспортирования в формат PDF. Успешное применения этих функций зависит, прежде всего, от умения работать собственно в QuarkXPress. Если вы можете создавать скромные, но профессионально выполненные страницы, шансы на то, что их можно будет преобразовать в другой формат, существенно повышаются. Также вы узнаете о преимуществах каждого формата и о том, как QuarkXPress может помочь выгодно использовать эти преимущества.

Часть XI. За пределами программы

Одним из достоинств QuarkXPress является то, что программа не является всего лишь набором составляющих ее инструментов. Вы можете не только расширять возможности программы по своему усмотрению, но и адаптировать их с помощью отдельно распространяемых модулей, называемых надстройками. Чаще всего надстройками можно восполнить пробелы в функциональных средствах программы, которые обнаруживаются при ежедневной работе, от преобразования в формат HTML до автоматического создания отбрасываемых теней. Пользователи компьютеров на платформе Macintosh могут также создавать сценарии для автоматизации своей работы с помощью AppleScript или другого языка подготовки сценариев.

Часть XII. Приложения

Чаще всего приложения считают тем разделом книги, где свалена скучная информация. Но в этой книге приложения являются ценным ресурсом. Загляните в приложения, чтобы узнать, как устанавливать и обновлять QuarkXPress и как использовать содержимое компакт-диска, прилагаемого к этой книге. Здесь вы также найдете перечень комбинаций клавиш, которые облегчат вашу работу, научитесь использовать XPress Tags для форматирования текста и узнаете о проблемах с переносом документов между платформами, с которыми могут встретиться пользователи, работающие одновременно на компьютерах Mac и Windows.

Что предлагает эта книга

Эта книга отличается от других тем, что в ней не делается попытки заменить документацию по QuarkXPress. Напротив, здесь рассматривается процесс публикации документа, будь то рекламный бюллетень организации, четырехцветное рекламное объявление или интерактивный Web-узел. В ней содержится подробная информация для опытных дизайнеров, включая вопросы управления изображениями, параметров цветов и размещения информации в Web, а также детальные инструкции (в легко заметных иллюстрациях) для начинающих пользователей. Новейшие методы подробно рассматриваются в многочисленных врезках. Кроме того, книга дополнена следующими компонентами.

- **16-страничная 4-цветная вклейка,** представляющая собой не просто набор симпатичных рисунков, а исчерпывающий обзор методов обработки цвета в QuarkXPress на сравнительных примерах.
- **Прилагаемый компакт-диск,** содержащий разнообразное программное обеспечение — бесплатные, демонстрационные и условно-бесплатные версии. Все эти программы делают работу QuarkXPress еще эффективнее. Надстройки (расширения) улучшают работу QuarkXPress непосредственно, а отдельные утилиты можно использовать до или после работы в QuarkXPress. В приложении Д содержится вся необходимая информация об использовании компакт-диска.

Что нового в этом издании

Как нетрудно догадаться, в этом издании книги рассмотрена самая последняя версия QuarkXPress, а именно — пятая. Для того чтобы придать изложению ясность, мы существенно изменили структуру книги по сравнению с предыдущим изданием. Но это не единственная отличительная особенность новой книги. В ней появились разделы, посвященные:

- **Вопросам, касающимся работы в** Web. В QuarkXPress 5 введены функции для работы в Web, позаимствованные у нескольких других программ компании Quark, таких как QuarkImmedia и Avenue.Quark. Поэтому в книгу введен раздел, посвященный созданию непечатных публикаций, где описано, как работают новые средства.
- **Вопросам,** касающимся **работы в Windows,** Версии программы QuarkXPress 5 для Mac и Windows практически не отличаются, однако из-за того, что большинство пользователей QuarkXPress работают на компьютерах Mac, эта платформа в книге выбрана в качестве основной. Тем не менее, если вы будете использовать QuarkXPress для Windows, что, кстати, делает все большее число людей, вы оцените тот факт, что четверть копий экрана, приведенных в каждой главе, сделаны в Windows. Для пользователей, которые могут работать с обеими платформами, мы привели в книге все различия или проблемы, которые могут встретиться на их пути при переносе документов с одной платформы на другую.
- **Свойствам, которые помогут сэкономить время.** В приложениях вам встретится глава, посвященная исключительно комбинациям клавиш и контекстным меню. И те, и другие действительно позволяют сэкономить время.

Соглашения, используемые в этой книге

Прежде чем приступать к изучению особенностей и возможностей QuarkXPress, посвятим несколько минут обзору терминов и соглашений, принятых в этой книге.

Команды QuarkXPress

Имена команд QuarkXPress, которые следует выбирать из меню программы, приведены в книге специальным шрифтом, При открытии меню на экране отображается список его команд или перечень опций. Если в книге описывается ситуация, в которой нужно выбрать одно меню и затем вложенное в нем меню, то для описания набора опций используется стрелка. Приведем пример. Фраза "Выберите View⇨Thumbnails (Вид⇨Миниатюра) для того, чтобы отобразить страницы в виде миниатюр" означает, что из меню View (Вид) следует выбрать команду Thumbnail (Миниатюра).

В QuarkXPress 5 диалоговые окна с вкладками используются гораздо чаще, чем в четвертой версии. Они объединяют несколько простых диалоговых окон. При щелчке на ярлыке одной из вкладок на передний план выводится содержимое соответствующей вкладки диалогового окна. В этой книге предложение выбрать вкладку (за которым следует ее имя) означает вывод содержимого этой вкладки.

Использование мыши

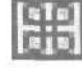
Так как для выполнения многих функций в QuarkXPress используется мышь, читателю придется познакомиться с приведенными ниже терминами и указаниями. Под *мышью* мы, конечно же, понимаем любые координатно-указательные устройства, например, шаровой манипулятор и графические планшеты.

- **Указатель.** Маленькая графическая пиктограмма, которая движется по экрану при перемещении мыши, называется *указателем* (иногда употребляют слово *курсор).* Указатель может принимать различные формы, в зависимости от выбранного инструмента, положения и выполняемой операции.

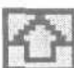
- **Щелчок.** Это однократное нажатие кнопки мыши. Мышь для компьютеров с Windows содержит минимум две кнопки, а для компьютеров Mac — как правило, одну. Так что если у вас многокнопочная мышь, то под щелчком мышью подразумевается щелчок левой ее кнопкой.
- **Двойной щелчок.** Это быстрое двукратное нажатие левой кнопки мыши. Для некоторых многокнопочных устройств одна из кнопок выполняет функцию двойного щелчка. (При однократном щелчке на этой кнопке выполняется двойной щелчок мышью.) Если ваша мышь обладает такой возможностью, используйте ее, так как это позволит существенно снизить нагрузку на руки.
- **Щелчок правой кнопкой.** Эта операция используется только для платформы Windows. Если вы работаете с однокнопочной мышью Mac, то эквивалентом щелчка правой кнопкой является щелчок при нажатой клавише <Control>. Если у вас многокнопочная мышь для Macintosh, то одной из кнопок нужно присвоить комбинацию <Control+щелчок>.
- **Перетаскивание.** Используется для перемещения элементов и изменения их размера в документах QuarkXPress. Чтобы перетащить элемент, поместите на него указатель мыши, нажмите кнопку мыши и, *не отпуская ее,* переместите указатель в новое положение.

Клавиатурные соглашения

На протяжении всей книги мы будем использовать клавиатурные соглашения, являющиеся стандартными для платформы Mac.



- Наиболее часто используется клавиша <Command>, которая показана слева. В Windows ее эквивалентом является клавиша <Ctrl>.



- Клавиши <Shift> выполняют одни и те же функции и для компьютеров Macintosh, и для Windows. В меню многих программ эта клавиша будет обозначена символом, приведенным слева.



- Клавиша <Option> на компьютерах Mac — это то же самое, что клавиша <Alt> для PC. В меню многих программ эта клавиша будет обозначена символом, приведенным слева.



- Для клавиши <Control>, которая имеется у компьютеров Macintosh (ее символическое обозначение приведено слева), не имеется аналога у компьютеров на платформе Windows.

Когда мы будем предлагать вам нажать одновременно несколько клавиш, то между символами этих клавиш будет стоять знак плюса (+). Например, запись <Shift+⌘+A> означает, что нужно нажать клавиши <Shift> и <⌘> и затем нажать клавишу <A>. Первые две клавиши следует отпускать только после нажатия клавиши <A>. (Клавишу буквы, которая в последовательности приведена последней, не нужно удерживать нажатой.)

Знак плюса мы будем также использовать для объединения нажатия клавиш с движениями указателя мыши. Например, сочетание <Option+перетаскивание> означает, что следует нажать клавишу <Option> и, удерживая ее нажатой, перетащить указатель мыши.

Пиктограммы

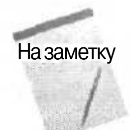
Как вы увидите, в книге используются специальные графические символы, или *пиктограммы*. Они используются для того, чтобы привлечь внимание пользователя к особенно важным моментам или сведениям, о которых стоит упомянуть.

Новинка!

Пиктограмма "Новинка" указывает на новые средства, которые были добавлены или существенно изменены в версии QuarkXPress 5.

Совет

Эта пиктограмма будет указывать на метод или действие *в* QuarkXPress, которые помогут вам сэкономить время и силы.



Эта пиктограмма сопровождает информацию, которую необходимо принять сведению для дальнейшего использования. Иногда такая информация мож показаться неуместной или непоследовательной, но в дальнейшем она вам пр годится.



Этой пиктограммой мы будем обозначать действия, которые могут привести серьезным проблемам, например, к потере данных, к необходимости передель вать значительную часть работы или к неприемлемым результатам, если н знать об этих последствиях заранее.



После этой пиктограммы мы будем приводить сведения о различиях в испол зовании QuarkXPress в Windows и Mac.



Эта пиктограмма будет указывать на то, что информация, имеющая отношени к обсуждаемому вопросу, приведена также в другой главе.



Этой пиктограммой обозначаются описания средств, содержащихся на прил гаемом к книге компакт-диске.

Сделайте следующий шаг

Издательство печатной продукции — это увлекательное дело, а настольные издательск истемы открыли доступ к этому занятию многим людям, сделали революцию в сфере соо щения и придали более глубокий смысл словам *свобода прессы.* Мы увлеклись настольным издательскими системами практически сразу после их появления (с тех пор прошло ни мно ни мало 18 лет!) и надеемся, что вы разделите с нами эту увлеченность, которой мы постар мся вас заразить.

Мир настольных издательских систем непрерывно меняется. И программа QuarkXPre значительно эволюционировала с момента выпуска ее первой версии, даже несмотря на тс что ее основной конкурент Adobe PageMaker с 1997 года практически не претерпела никаки изменений. На сегодняшний день PageMaker заменила программа Adobe Design, которая, мы надеемся, будет развиваться и тем самым не даст расслабиться создателям QuarkXPress. Несмотря на свое непрерывное развитие, принципы работы в QuarkXPress не изменились, поэтому можно надеяться, что советы, приведенные в этой книге, с годами не утратят своей ценности и будут актуальными даже для пользователей QuarkXPress 6.

Благодарности

Авторы книги выражают благодарность Стиву Грею (Steve Grey), который внес лепту в создание части VI,

Оригинальные фотографии для многих примеров этой книги выполнены Лизой Ассади (Lisa Assadi), Ингалом В. Буллем III (Ingall W. Bull III), Галеном Груманом (Galen Gruman) и Ли Уолтертом (Leah Walthert) и использованы с их разрешения. Все остальные изображения являются бесплатно распространяемыми.

Кроме того, в качестве примеров в книге представлено несколько макетов, выполненных антливыми дизайнерами: Питером Такером (Peter Tucker) из журнала *M-Business*, Томом соччи (Tom Visocchi) из *Buzz in the 'Burds*, Кристиной Олетт-Смит (Cristina Owlett-Smith) журнала *5280 Magazine*, а также Тимом Гизеном (Tim Giesen) из журнала *Building Sustems gazine*. Все эти работы использованы с разрешения авторов и их авторские права защище- соответствующими издательскими компаниями.

QuarkXPress 5. Быстрый старт

Несомненно, QuarkXPress является сложной программой, которая позволяет выполнять разнообразнейшие задачи, от разработки дизайна модного журнала и составления предметных указателей книг до получения печатных форм для типографий. Однако начать осваивать эту программу можно, владея всего парой простых навыков. И если вам не терпится начать работу над проектом, или если у вас на носу собеседование, на котором вы должны продемонстрировать ваше "умение" работать в QuarkXPress, то проделайте все упражнения этой главы. Тогда вы научитесь основам построения блоков документа (то есть текстовых блоков, графических блоков и линий), а также освоите два основных инструмента (Item (Элемент) и Content (Содержимое)).

Но, конечно, не стоит думать, что в этой главе вы найдете все, что нужно знать о QuarkXPress. Она служит лишь отправной точкой, от которой вам только предстоит продвигаться к изучению всех функциональных возможностей программы, ориентируясь по названиям разделов книги. Если вы не знаете, с чего начать, то попытайтесь выяснить, чем вам предстоит заняться в первую очередь. Например, если вам нужно заполнять текстом колонки макета газеты, переходите сразу к частям III и IV.

Чтобы создать образец проекта, такого, как показан на рис. 1, в вашем распоряжении должны быть:

- программа QuarkXPress;
- текстовый файл, созданный в текстовом процессоре, таком как Microsoft Word;
- графический файл, например, в формате JPEG;
- лазерный или струйный принтер.

Вы можете в точности следовать приведенным ниже инструкциям (возможно, вводя свой текст, графику и шрифты) или же создавать произвольный дизайн, какой вам захочется.

В этой главе...

- Создание нового документа
- Создание блоков
- Добавление текста
- Добавление изображений
- Создание линий
- Рисование фигуры
- Создание цветов
- Применение цветов
- Вывод композиции на печать



Рис. 1. Вот так, в результате сочетания отформатированного текста, изображений, помещенных в простые блоки, и нескольких линий получилась симпатичная открытка

Создание нового документа

При создании в QuarkXPress нового документа вы на самом деле сразу же задаете окончательные размеры и параметры страницы. Создать первый документ вам поможет следующее упражнение.

1. Запустите QuarkXPress.
2. Выберите в строке меню команду File⇨New⇨Document (Файл⇨Создать⇨Документ) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>. Откроется диалоговое окно New Document (Новый документ).
3. В полях Width (Ширина) и Height (Высота), что расположены в разделе Page (Страница) этого диалогового окна, введите 4" и 5" соответственно.
4. Сбросьте флажки опций Facing Pages (Титульный лист) и Automatic Text Box (Автоматический текстовый блок), как показано на рис. 2. Количество колонок и поля в этом упражнении мы задавать не будем.
5. Щелкните на кнопке ОК, чтобы дать команду по созданию нового документа. Программа сформирует одностраничный документ размерами 4x5 дюймов (примерно, 10x13 сантиметров).
6. Выберите в строке меню команду File⇨Save As (Файл⇨Сохранить как) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+Option+S> или <Ctrl+Alt+S>.

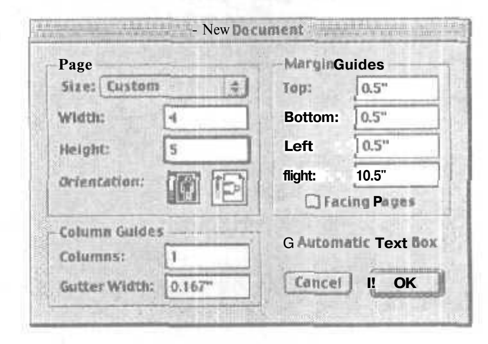


Рис. 2. В диалоговом окне New Document задаются размеры страниц вашего проекта

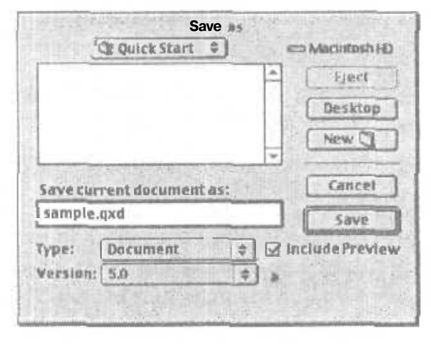


Рис. 3. В диалоговом окне Save As задается имя нового документа

7. В поле Save Current Document As (Сохранить текущий документ как) открывшегося диалогового окна Save As (Сохранение) введите имя `sample.qxd`, как показано на рис. 3.

8. Выберите расположение нового файла и затем щелкните на кнопке Save (Сохранить).



Более подробно процедура **создания** документа **рассмотрена в главе 7.**

Создание блоков

Цветной фон на приведенной выше открытке создан с помощью двух прямоугольных графических блоков. Для создания таких блоков проделайте следующие действия.

1, Выберите инструмент Rectangle Picture Box (Прямоугольный графический блок). (Названия инструментов можно увидеть, наведя указатель мыши на нужный инструмент и задержав указатель до тех пор, пока не появится всплывающая подсказка.)

2. Щелкните и перетащите указатель мыши таким образом, чтобы создать блок шириной примерно в 2 дюйма (5 сантиметров) и высотой в 5 дюймов (13 сантиметров), как показано на рис. 4. (В следующих шагах мы точно отрегулируем и размеры и расположение блока.) Созданный блок уже выделен, на что будут указывать черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение блока будет снято, щелкните на блоке, чтобы снова выбрать его.

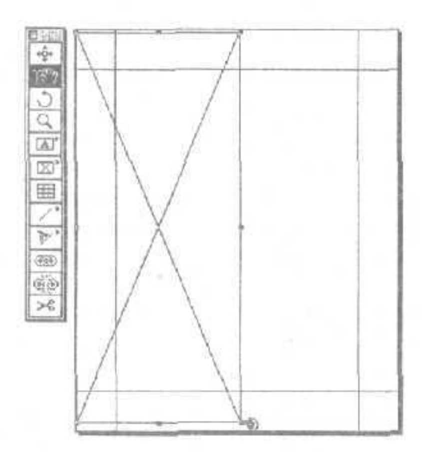


Рис. 4. Для создания фона ***можете*** *добавлять блоки различной формы, а затем закрашивать их*

3. Выделите поле X палитры Measurements (Измерение). В этом поле задается *начало координат блока по горизонтали* (то есть расстояние от левого края страницы до блока). В это поле введите цифру 0.

4. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю Y, в котором задается *начало координат блока по вертикали* (то есть расстояние от блока до верхнего края страницы.) В это поле также введите цифру 0.

5. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю W, в котором задается ширина элемента. Введите в это поле значение 2".

6. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю H, в котором задается высота элемента. Введите в это поле значение 5 ".

7. Нажмите <Enter>, чтобы изменить расположение и размеры блока в соответствии со значениями, приведенными на рис. 5,



*Рис. 5. На палитре **Measurements** задаются **точные** размеры элементов*

8. Выберите в строке меню Item⇨Duplicate (Элемент⇨Дублировать) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+D> или <Ctrl+D>. Если выделение блока случайно снято, то перед заданием размеров щелкните на нем, чтобы восстановить выделение.
9. Выделите поле X палитры Measurements и затем введите в поле цифру 2. Нажмите клавишу <TaЬ>, чтобы перейти к полю Y и затем введите 0. Нажмите клавишу <Enter>, чтобы изменить местоположение и размеры копии блока в соответствии со значениями, введенными на этом шаге. Теперь на странице будут расположены два блока, как показано на рис. 6. Залитыми цветом они станут чуть позже.

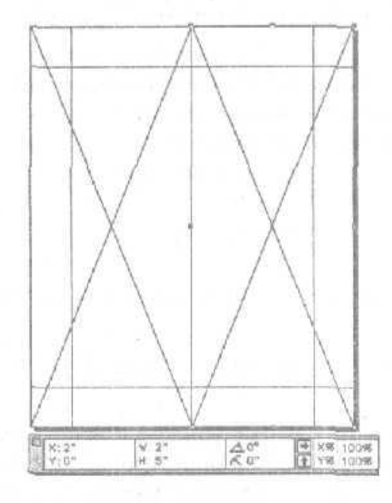


*Рис. 6. На палитре Measurements задается также точное местоположение **элемента***



Более подробные сведения об использовании блоков приведены в главе 8.

Добавление текста

Текст в QuarkXPress можно размещать только внутри текстовых блоков. Причем текст в блок можно как вводить самому, так и импортировать из текстовых файлов различных форматов. Поместив текст в блок, можно затем приступать к изменению шрифтов, размера, цвета, а также многих других его параметров. Ниже показано, как добавляется текст в текстовый блок.

1. Выберите **инструмент Rectangle** Text Box (Прямоугольный **текстовый блок).**
2. Щелкните на рабочей области документа и перетащите указатель таким образом, чтобы создать блок шириной примерно в 3 дюйма (8 сантиметров), а высотой примерно в

2 дюйма (5 сантиметров), как показано на рис. 7. Созданный блок станет выделенным, на что указывают черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение блока будет снято, щелкните на блоке, чтобы снова выбрать его.

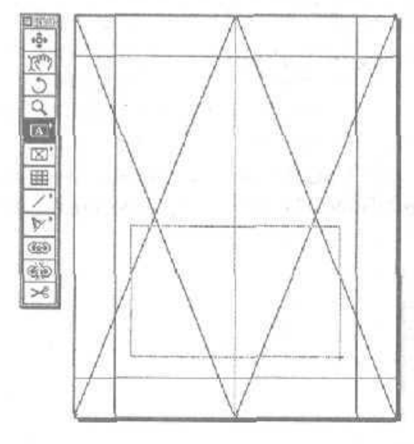


Рис. 7. Для того чтобы создать "контейнер" для текста, воспользуйтесь инструментом Rectangle Text Box

3. Для точного задания размеров и местоположения блока воспользуйтесь палитрой Measurements, введя в ее поля следующие значения:
   - X: 0.75"
   - W: 2.5"
   - Y: 3.25"
   - H: 1.5"
4. Выберите инструмент Content (в виде руки), а затем щелкните на только что созданном текстовом блоке.
5. Введите в блок имя человека, которому вы хотите посвятить открытку, и нажмите <Enter>.
6. Выделите имя целиком, щелкнув на первой букве имени и перетащив указатель до последней буквы.
7. Щелкните на опции All Caps (Все заглавные), что находится в нижнем правом углу палитры Measurements. (Названия опции можно увидеть, наведя указатель мыши на нее и задержав указатель до тех пор, пока не появится всплывающая подсказка.)
8. Выберите из меню Font (Шрифт) нужный шрифт (нам показался уместным шрифт CosmicSansMS). Из меню Size (Размер) выберите 18 pt, как показано на рис. 8,

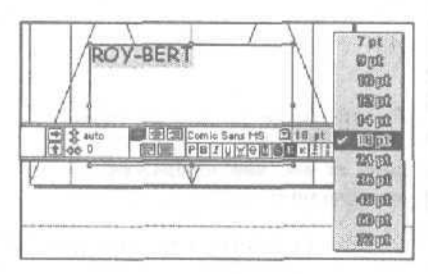


Рис. S. Выделенный текст можно форматировать. Для форматирования используются элементы управления, находящиеся в левой части панели Measurements

9. Выберите в строке меню команду Style⇨Formats (Стиль⇨Форматы) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+Shift+F> или <Ctrl+Shift+F>.
10. В поле Space After (Отступ после) введите значение 0 . 25". Из меню Alignment (Выравнивание) выберите элемент Centered (По центру) и затем щелкните на кнопке OK.

11. Щелкните на линии, которая расположена под именем. (Если вы еще не нажимали <Enter>, сделайте это сейчас.)

12. Теперь настал момент импортирования текста. Для этого выберите команду File⇨Get text (Файл⇨Получить текст) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>.

13. Найдите нужный файл (он должен сохраняться в формате Microsoft Word или в другом текстовом формате, а также, желательно, содержать не более одного предложения). Выберите файл, щелкнув на нем, и затем установите флажок Include Style Sheets (Включить таблицы стилей).

14. Щелкните на кнопке Open (Открыть) (см. рис. 9.). Если на экране отображается диалоговое окно MS-Word Filter (Фильтр MS-Word), щелкните на кнопке Use New (Использовать новый).

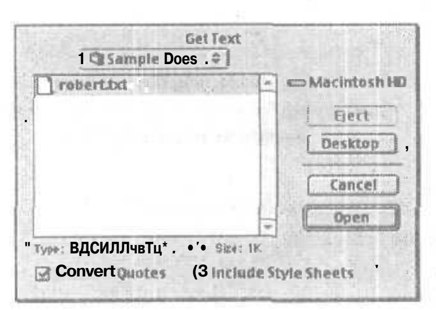
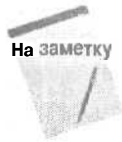


Рис. 9. Команда Get Text используется для импортирования текста аз текстового процессора



Если импортированный вами текстовый файл не помещается в блок, то красный квадратик, появившийся в нижнем правом углу, укажет на то, что текстовый блок переполнен. В нашем случае, когда содержимое текста не имеет решающего значения, чтобы исправить ситуацию можно просто ввести подходящей длины предложение от руки.

15. Щелкните на новом предложении четырежды, чтобы выделить его.

16. Выберите из меню Font подходящий шрифт (мы выбрали шрифт Minion). В поле Size введите значение 12. Если вы не хотите, чтобы все буквы текста были заглавными, щелкните на кнопке All Caps для отмены этого стиля.

17. Щелкните на кнопке Justifiy (По ширине), которая указана на рис. 10.

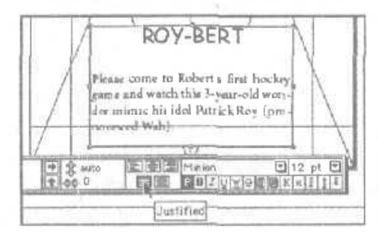


Рис. 10. После щелчка на кнопке Justifiy ваш проект должен походить на то, что изображено на этом рисунке

18. В строке меню выберите File⇨Save (Файл⇨Сохранить) или нажмите <⌘+S> или <Ctrl+S>.



Более подробные сведения о введении, импортировании и форматировании текста приведены в частях III и IV.

Добавление изображений

В QuarkXPress любое изображение, которое импортируется в документ, — будь то цифровое фото, диаграмма или построенные от руки линии, — мы будем называть *изображением* или *рисунком*. А рисункам место в графических блоках. Поместив рисунок в графический блок, можно затем изменять размер и расположение рисунка за счет изменения размеров и местоположения содержащего его блока. Вот как создается графический блок.

1. Щелкните на инструменте Rectangle Picture Box и задержите указатель на нем, чтобы отобразить перечень дополнительных инструментов. Перетащите указатель мыши вправо и выберите четвертый по порядку инструмент, который называется Oval Picture Box (Овальный графический блок).
2. Поместите указатель мыши в нужное положение на экране, щелкните и перетащите указатель таким образом, чтобы сформировался овальный графический блок (причем параметры овала значения не имеют), как показано на рис. 11. Созданный блок уже выделен, на что указывают черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение блока будет снято, то щелкните на нем еще раз.

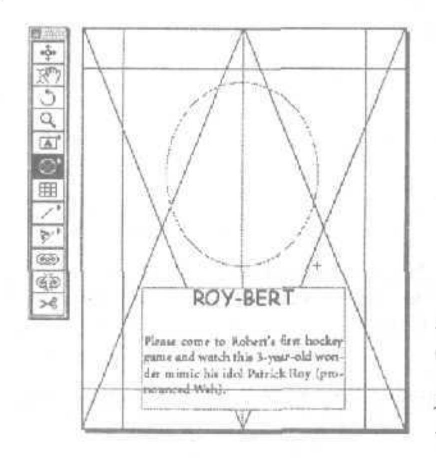


*Рис. 11. Для **создания "контейнера"** для графического объекта воспользуйтесь **инструментом Oval Picture Box** (или любым **другим инструментом создания** графического блока)*

3. Для точного задания размеров и местоположения блока воспользуйтесь палитрой Measurements, введя в ее поля следующие значения:
   - X: 0.75"
   - Y: 3.25"
   - W: 2.5"
   - H: 2.75"
4. Импортируйте сам рисунок, для чего выберите в строке меню File⇨Get Picture (Файл⇨Получить рисунок) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>.
5. Найдите нужный графический файл (который сохранен в формате TIFF, JPEG, GIF или EPS), выберите его и щелкните на кнопке Open, как показано на рис. 12.
6. Выделите поле X% (Scale Across) (X% (Поперечный масштаб)) палитры Measurements. Введите новое значение масштаба, например, 80%. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю Y% (Scale Down) (Y% (Масштаб по вертикали)) и введите в это поле такое же значение. Нажмите на клавишу <Enter>, чтобы изменить размеры блока.
7. При необходимости выберите инструмент Content. Затем щелкните внутри графического блока (как показано на рис. 13) и перетащите рисунок в такое положение, чтобы

он находился внутри блока. Новое положение рисунка будет отражено в полях X+ и Y+ палитры Measurements.

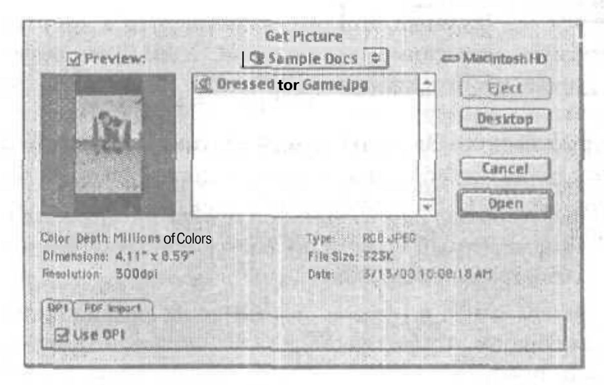


Рис. 12, Команда Get Picture служит для импортирования изображений в графические блоки

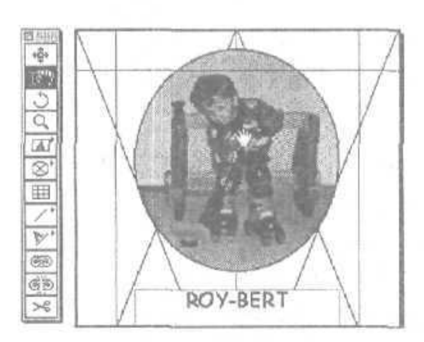


Рис. 13. Для перемещения рисунка внутри его блока используйте инструмент Content



Более подробные сведения об управлении рисунками **приведены** в главе 20.

Создание линий

Линии можно создавать любой формы и любого размера, а затем изменять их стиль, ширину и цвет. Создаются линии с помощью следующей последовательности действий,

1. Выберите инструмент Line (Линия).
2. Поместите указатель мыши под введенным ранее именем. Щелкните и перетащите указатель таким образом, чтобы создать под именем линию, как показано на рис. 14. (Для того чтобы при перетаскивании формировалась только строго вертикальная или строго горизонтальная линия, нужно удерживать нажатой клавишу <Shift>.) Созданная линия уже выделена, на что указывают черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение линии будет снято, то щелкните на ней еще раз, чтобы снова выделить.



Рис. 14.** Для создания **линий, расположенных под** любым углом, используется **инструмент Line

3. Выберите инструмент Item (Элемент) (самый верхний инструмент панели инструментов. Перетащите линию ниже имени, чтобы отделить ее от основного текста. Также перетащите конец линии, чтобы подправить ее длину. На нашей открытке линия имеет следующие значения в полях палитры Measurements (Размеры):

   - X1: 0.75"
   - X2: 3.25"
   - Y1: 3.625"
   - Y2: 3.625".

4. Щелкните на стрелке, которая находится в поле W палитры Measurements и в меню выберите значение 8 pt.
5. Щелкните на стрелке меню Style (Стиль) палитры Measurements и выберите стиль All Dots (Точечная), как показано на рис. 15.

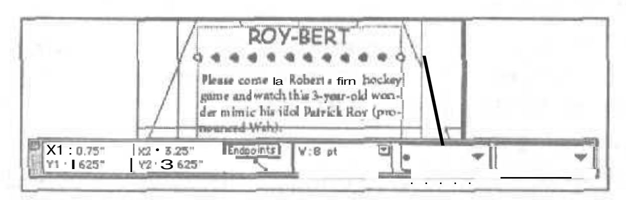


*Рис. 15. **В левой части палитры Measurements находятся** меню, **с помощью которых вы можете задавать тип** линий*

6. Выберите в строке меню команду File⇨Save (Файл⇨Сохранить) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+S> или <Ctrl+S>, чтобы сохранить полученный результат.



Более подробные сведения о работе с линиями вы можете найти в главе 8.

Рисование фигуры

Инструменты рисования позволяют не только создавать прямоугольные или овальные графические блоки, но и чертить фигуры и линии произвольной формы. При этом различные инструменты предоставляют разные возможности: помещение внутрь фигур текста и рисунков, простое раскрашивание фигур или создание линий, ч расположенным вдоль них текстом. Чтобы нарисовать фигуру выполните следующие действия.

1. Переместитесь в рабочую область у правого края документа, чтобы обеспечить необходимое для работы пространство.
2. Щелкните на инструменте Oval Picture Box (Овальный графический блок) и держите кнопку мыши нажатой, пока не появится перечень дополнительных инструментов. Пе-

ретащите указатель мыши вправо и выберите пятый по счету инструмент, который называется Bezier Picture Box (Графический блок Безье).

3. Взяв в качестве примера контур с обозначенными точками, изображенный на рис. 16, попытайтесь воспроизвести очертания хоккейной клюшки. Сначала укажите на экране точку 1, а затем щелкните мышью.

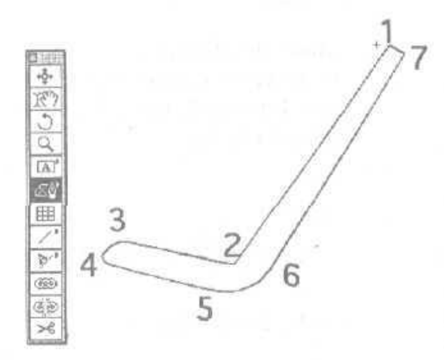


Рис. 16. Следуя точкам, обозначенным на этом рисунке, вы сможете нарисовать нечто, напоминающее хоккейную клюшку

4. Щелкните на экране в точке 2.
5. Щелкните на экране в точке 3 и, не отпуская кнопку мыши, перетаскивайте указатель по направлению к точке 4. Кнопку следует отпустить только тогда, когда полученная кривая будет напоминать кривую 3–4 на рисунке.
6. Щелкните на экране в точке 4.
7. Щелкните на экране в точке 5 и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель по направлению к точке 6. Кнопку следует отпустить только тогда, когда полученная кривая будет напоминать кривую 5–6 на рисунке.
8. Щелкните на экране в точке 6 и затем щелкните на точке 7.
9. Снова поместите указатель мыши над точкой 1. Щелкнуть необходимо только после того, как появится значок Close Shape (Замкнутый контур), на которой изображен кружок.
10. Выберите инструмент Item (Элемент) и перетащите "хоккейную клюшку" на открытку, как показано на рис. 17.

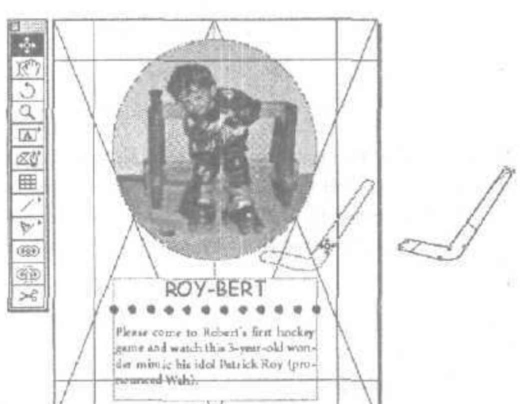


Рис. 17. Окончательный вариант проекта состоит из элементов (текстового блока, графических блоков различной формы и линий) и их содержимого (текста и рисунков)

11. Выберите в строке меню команду View⇨Hide Guides (Вид⇨Скрыть направляющие) или нажмите клавишу <F7>.

Дополнительная информация

Более подробные сведения о фигурах содержатся в главе 25.

Создание цветов

Для того чтобы применить к какому-либо элементу или тексту цвет, нужно сначала определить его. Несколько композитных цветов: голубой, пурпурный, желтый, черный, красный, синий, зеленый и белый различаются в QuarkXPress по умолчанию. Остальные цвета нужно определять, а для того чтобы ваш проект выглядел неповторимым, делать это придется в большинстве случаев. Для создания цвета выполните следующие действия.

1. Выберите в строке меню команду Edit⇨Colors (Правка⇨Цвета) или нажмите комбинацию клавиш <Shift+F12>.
2. Щелкните на кнопке New (Создать), чтобы открыть диалоговое окно Edit Color (Изменение цвета).
3. Из меню Model (Режим) выберите элемент PANTONE(r) Process. Тогда цвет будет создаваться на основе предварительно заданных цветов Pantone, что позволяет многим дизайнерам выработать свой неповторимый стиль оформления.
4. В поле PANTONE S введите 2-3. (Можно также воспользоваться каталогом цветов, который находится в правом верхнем углу.) Тогда программа автоматически создаст цвет и присвоит ему имя, как показано на рис. 18.

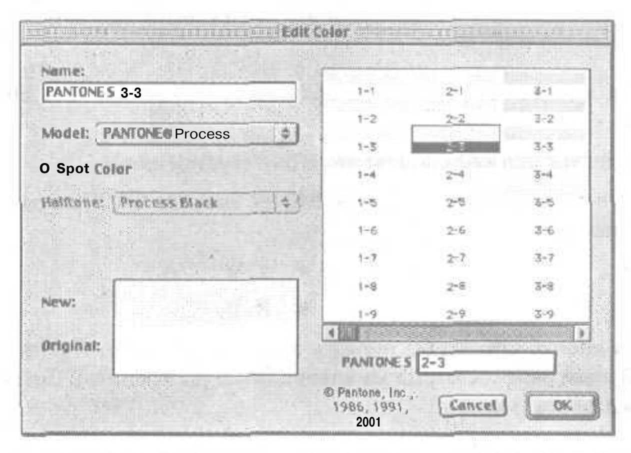


Рис. 18. Для того чтобы создать цвет Pantone нужно ввести ***имя или*** *из каталога выбрать образец цвета*

5. Щелкните на кнопке OK, чтобы завершить создание цвета и вернуться в диалоговое окно Edit Color.
6. Снова щелкните на кнопке New, только на этот раз в меню Model выберите элемент CMYK.

7. В поле Name (Имя) введите имя Avalanche Red (густой красный).
8. Щелкните на приглянувшейся вам красной зоне цветового круга, расположенного в правой части диалогового окна. Чтобы точно отрегулировать цвет, введите в поля следующие значения:
   - C: 15
   - M: 80
   - Y: 55
   - K: 20

   Этот набор значений соответствует 15-процентному голубому цвету, 80-процентному пурпурному цвету, 55-процентному желтому цвету и 20-процентному черному (эти четыре цвета являются составными или композитными, и используются для составления всех других цветов в большинстве способов цветной печати (рис, 19).

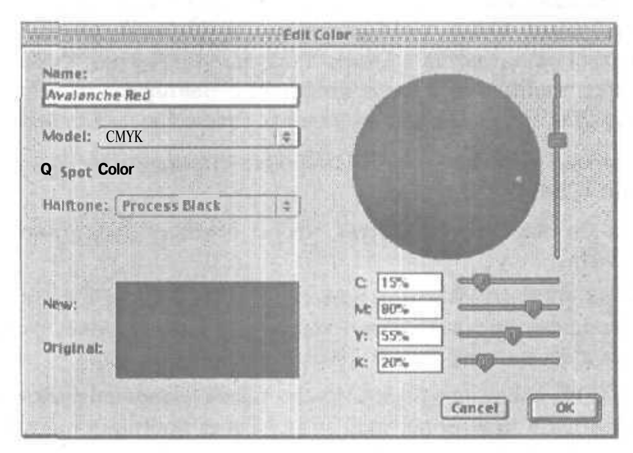


*Рис. **19.** Для **того** чтобы создать **цвет CMYK,** можно **щелкнуть** на цветовом круге или ввести значения в соответствующие **поля***

9. Щелкните на кнопке OK, чтобы завершить создание цвета и вновь щелкните на кнопке New.
10. Введите в поле Name имя Avalanche Blue (густой синий).
11. При необходимости выберите из меню Model элемент CMYK и затем введите в поля следующие значения:
    - C: 90
    - M: 70
    - Y;0
    - K: O
12. Щелкните на кнопке OK, чтобы попасть в диалоговое окно Colors, которое показано на рис. 20. В этом окне щелкните на кнопке Save (Сохранить). Созданные цвета будут добавлены в ваш документ.



Подробные сведения о создании цветов приведены в главе 28.



*Рис. 20. В диалоговом окне Colors перечисляются все цвета, которые созданы для **вашего** документа*

Применение цветов

В QuarkXPress имеется палитра Colors (Цвета), использование которой существенно облегчает эксперименты с различными цветами. С помощью этой палитры можно применять различные цвета к фону, линиям и тексту. Чтобы применить цвета, выполните следующие действия.

1. Чтобы открыть палитру Colors, выберите команду View⇨Show Colors (Вид⇨Показать цвета) или нажмите клавишу <F12>.
2. Щелкните на фоновом блоке слева.
3. Если нужно, щелкните на кнопке Background Color (Цвет фона), которая расположена третьей слева. Теперь программа будет знать, какой элемент вы собираетесь закрасить.
4. В списке, находящемся в нижней части палитры, щелкните на имени цвета Avalanhe Red, как показано на рис. 21. Если нужный вам цвет не виден в поле списка, воспользуйтесь полосой прокрутки.

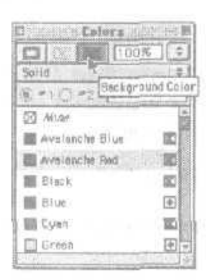


***Рис. 21. Цвет,** на имени которого вы щелкните, будет применен в качестве фона блока*

5. Щелкните на этом фоновом блоке справа.
6. В списке, находящемся в нижней части палитры, щелкните на небольшом образце цвета, расположенном рядом с цветом Avalanche Blue, и перетащите указатель мыши на белый графический блок, как показано на рис. 22. Чтобы применить цвет, достаточно отпустить кнопку мыши. (Если передумаете, перетащите указатель мыши назад на образец.)
7. Выберите текстовый блок, расположенный в нижней части открытки, щелкнув на нем. Затем щелкните на элементе None (Нет), стоящем первым в списке палитры Colors. (Однако вначале убедитесь, что кнопка Background Color по-прежнему нажата.)



Рис. 22. Если у вас есть желание ***поэкспериментировать с цветами,*** *можете стаскивать* ***их*** *с* ***палитры и помещать над различными элементами проекта***

8. Выберите линию, щелкнув на ней мышью. Затем щелкните на цвете PANTONE 2-3. И, наконец, щелкните на "хоккейной клюшке" и затем вновь щелкните на цвете PANTONE **2-3.**
9. Выберите инструмент Content, а затем щелкните внутри текстового блока и перетащите указатель мыши так, чтобы выделить **весь** текст.
10. Щелкните на кнопке Text Color (Цвет текста), что находится в верхней части палитры Colors. Затем щелкните на цвете White, как показано на рис. 23.

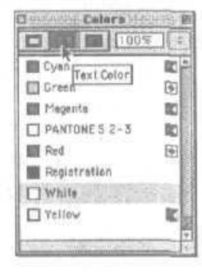


Рис. *23.* ***Кнопка Text Color*** *служит для* ***применения*** *цвета* ***к*** *выделенному* ***тексту***

11. Щелкните на кнопке закрытия палитры Colors.



Более подробные сведения о применении цветов вы можете найти в главе 28,

Вывод композиции на печать

Неважно, какой документ вы создаете — с которого впоследствии будут снимать черно-белые фотокопии, для цветной печати, рисунок для профессионального отображения на другом носителе или даже печати в формате PDF — вам все равно понадобится просмотреть печатные копии документа. По умолчанию QuarkXPress настроена таким образом, что печать

черно-белой **композиции на лазерном принтере** осуществляется **путем всего нескольких щелчков мыши. Для печати** созданной **вами открытки выполните такие** действия.

1. **В строке** меню выберите File⇨Print (Файл⇨Печать) или **нажмите комбинацию клавиш** <⌘+P> **или <Ctrl+P>.**



Если сразу же после того как откроется диалоговое окно Print (Печать) нажать клавишу <Enter>, остается только надеяться на то, что QuarkXPress выведет на ваш лазерый принтер вполне пригодный для использования оттиск. Однако если вы выбрали другие размер, ориентацию и еще некоторые параметры страницы, то лучше сначала убедиться в их соответствии остальным настройкам.

2. **Щелкните на вкладке Setup (Настройка). В качестве опции Printer Description (Описание** принтера) **по умолчанию задано Generic B&W (Обычный** черно-белый). **Вы вольны либо оставить эту** опцию, **либо найти и выбрать тот** принтер, **который вы обычно используете. Лучше** выбрать **тот принтер,** которым **вы обычно** пользуетесь.
3. **Щелкните на вкладке Output (Выходные** данные) и проверьте, **выбран ли в меню Print Colors (Печать цветов) элемент Grayscale (Оттенки** серого).
4. Щелкните **на вкладке Preview (Предварительный** просмотр) и проверьте, **помещается ли страница** документа (ее контуры выделены **синим цветом) на лист бумаги (его контуры обозначены** пунктирной **линией), как показано на рис.** 24.

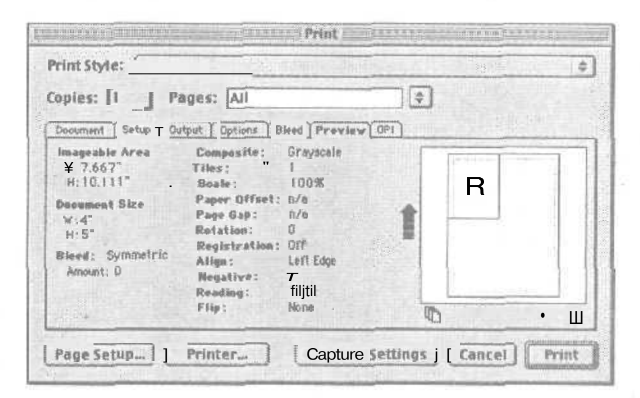


Рис. 24. На вкладке Preview можно проверить, помещается ли страница документа на лист бумаги заданного принтером формата

5. **Щелкните на кнопке Print (Печатать).**



Подробные сведения о процессе печати вы можете найти в главе 35.

Основы QuarkXPress

ЧАСТЬ

I

В этой части...

Ни один дизайнер или верстальщик не рождается профессионалом. Знакомые только с традиционным способом макетирования документов сотрудники типографии и обычные пользователи компьютеров должны многому научиться прежде чем стать мастерами допечатной подготовки. Тонкая грань между этими двумя отраслями производства печатных документов требует от вас совершенных знаний как компьютера, так и специфики макетирования документов. В настоящее время настольные издательские системы успешно заменили традиционные методы подготовки документов к печати. Поэтому зачастую понять поведение настольной издательской программы не так уж и просто.

В этой части мы рассмотрим основные принципы издательского дела, системы Мас и Windows и, конечно, QuarkXPress. Если вы достаточно опытный пользователь и знакомы с описанными выше продуктами, можете пропустить эту часть и приступать к изучению частей, описывающих отдельные аспекты работы в QuarkXPress. (Не вините себя, если, не ознакомившись с текущей частью, вы пропустите важный материал.) Если вы как пользователь компьютера чувствуете себя неуверенно, обязательно ознакомьтесь с текущей частью. Вне зависимости от вашего опыта работы с компьютером и программным обеспечением, вы по мере освоения материала этой книги сможете возвращаться к первой части, чтобы пополнить свои знания новым багажом.

QuarkXPress имеет множество инструментов и средств, но все они просты в изучении и освоении. Главное — изучать их последовательно. Разрешим себе один простой совет: обязательно закрепляйте новые знания на практике. Только практические навыки помогут вам научиться максимально эффективно использовать средства программы для решения поставленных задач. В конце концов, подготовка документа к печати — это одна большая практическая задача.

ГЛАВА

1

Введение в QuarkXPress

В этой главе...

- Возможности QuarkXPress
- Принципы работы в QuarkXPress
- Технология издательского дела
- Термины и понятия
- Что нового" в пятой версии
- Резюме

QuarkXPress 5 — мощная и сложная программа, и если вы только приступаете к изучению ее предметной области или переходите к ее использованию от более ранних версий приложения, лучше всего начать с нуля. В этой главе рассматривается широкий диапазон возможностей QuarkXPress, предлагаются способы использования программы, акцентируется внимание на новых возможностях версии 5 и описывается концепция, положенная в основу программы. Здесь также приводится исчерпывающий список терминов, которые будут использоваться в книге. Поэтому независимо от того, кем вы себя считаете — экспертом или новичком, начинайте читать и будьте готовы к захватывающему приключению.

Возможности QuarkXPress

QuarkXPress имеет длинный и впечатляющий список поклонников. Почти три четверти американских журналов, включая *Rolling Stone, US, Macworld* и *Readers Digest,* а также множество газет во всем мире издаются с использованием этой программы. Кроме того, QuarkXPress имеет наибольшие объемы продаж среди издательских приложений для профессиональных дизайнерских компаний. Она занимает лидирующее место среди издательских программ в Европе, и ее многоязыковая версия QuarkXPress Passport поддерживает большинство западно- и восточно-европейских языков.

О чем это говорит? Это значит, что QuarkXPress позволяет решать такие сложные задачи, как макетирование журналов и газет, пример которой показан на рис. 1.1, и в то же время благодаря простоте подхода прекрасно справляется с выполнением небольших проектов, например, рекламных объявлений и информационных бюллетеней.

QuarkXPress также хорошо подходит для решения комплексных издательских задач, таких как подготовка планов и годовых отчетов, которые обычно приходится печатать, импортировать в формат PDF или публиковать в Web. Кроме того, новые средства управления длинными документами

QuarkXPress 5 превращают ее в превосходный инструмент издания объемных книг. QuarkXPress — отличный выбор.



Рис. J.I. Издатель журнала 5280: Denver's Mile-High Magazine поначалу приехал в Денвер в качестве специалиста по QuarkXPress, и ничем иным ему, собственно, и не пришлось заниматься. Сейчас он создает в QuarkXPress красивые глянцевые журналы со сложнейшей полиграфией

Принципы работы в QuarkXPress

QuarkXPress считается программой макетирования страниц. Но что это означает? Что именно и каким образом она делает? Ну что ж, делает она абсолютно все, от написания писем и последующей их печати на лазерном принтере до разработки профессиональных глянцевых журналов, которые затем отправляются на цветоделение и четырехцветную печать. И, кроме того, в QuarkXPress 5 можно не только выпускать печатную продукцию, но и создавать дизайн Web-страниц, PDF-документы и XML-содержимое (extensible Markup Language — расширяемый язык разметки). (Данные в формате XML не привязаны ни к какой среде и поэтому их можно представлять многими способами.) Конечно, не со всеми проектами эта программа справляется одинаково хорошо. Лучше всего удаются в QuarkXPress те документы, для которых подходит используемый в программе метод монтажа составляющих элементов.

Метод монтажа

Создание страниц в QuarkXPress проводится методом монтажа, что буквально означает создание отдельных маленьких блоков с текстом и графическими элементами, помещение их

на страницу и перемещение по странице и масштабирование до тех пор, пока не получится желаемый результат. Сначала задаются основные параметры документа — размер страницы и ее ориентация, поля, число колонок и т.д. Затем этот шаблон заполняется текстом, рисунками и линиями, и получается страница, похожая на изображенную на рис. 1.2.

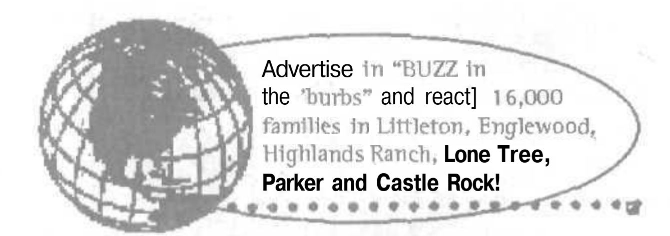


Рис. 1,2. Вот вам пример простого рекламного объявления, который состоит из рисунка, импортированного ***в графический*** *блок (речь идет о земном шаре), а также из текста,* ***импортированного*** *в текстовый блок овальной* ***формы*** *с черной рамкой.* ***и*** *пунктирной линии*

Проще говоря, подход, основанный на создании блоков и линий, представляет собой издательскую концепцию QuarkXPress. И хотя идея использования блоков для размещения текста, рисунков и линий кажется такой простой и бесхитростной, но при достаточном умении она позволяет достигать действительно впечатляющих результатов. Далее в этой главе мы подробнее объясним смысл всех упомянутых элементов страницы.

Проекты для QuarkXPress

Как и многие другие программы, QuarkXPress имеет свои сильные и слабые стороны. К примеру, не придумаешь ничего лучше, чем применить QuarkXPress для верстки брошюр, для которых нужно выполнить цветоделение и треппинг. Но, имея только одну эту программу, не удастся создать учебник, в котором присутствуют уравнения и сноски. Однако для таких специальных случаев можно расширить перечень возможностей программы, установив дополнительные программы, называемые *надстройками (Xtensions),* которые являются встраиваемыми модулями для QuarkXPress (более подробно надстройки рассмотрены в главе 41).

И хотя программу QuarkXPress можно настроить практически для любых печатных нужд, ее изначальное происхождение как программы для макетирования и печати иногда может приводить к проблемам. Из-за монтажа данных, существенной частью которого является размещение блоков, элементы, помещаемые на страницу, могут, в конце концов, оказаться привязанными к странице. И поэтому однажды созданное содержимое бывает трудно изменить или использовать для другой цели (по крайней мере, так было до интегрирования в программу XML-средств). Кроме того, в QuarkXPress имеется множество инструментов, возможно, даже слишком много для тех, кто интересуется созданием только простых проектов.

В общем случае, программа QuarkXPress идеально подходит для следующих проектов:

- всего, что печатается с использованием четырех и более цветов;
- книг с высококачественным дизайном, таких как каталоги;
- журналов и информационных бюллетеней;
- продукции, **призванной** поддержать марку фирмы, таких **как фирменные бланки, конверты и визитные карточки;**
- буклетов и афиш;

- рекламных объявлений и постеров;
- упаковки товаров;
- любого содержимого, которое затем может понадобиться вывести в различных форматах (печать, PDF, Web и т.д.).

А ниже перечислены проекты, которые могут не удаться, по крайней мере, без использования надстроек:

- книги со сносками и сложным предметным указателем;
- книги, в которых вместе с содержимым страницы изменяются также верхние и нижние колонтитулы;
- текст научного содержания с уравнениями;
- текст, в котором предусмотрена автоматическая нумерация, например, схема или перечень шагов, порядок которых может часто меняться;
- письма и статьи, которые затем нужно будет адаптировать для распространения среди многих людей (такие документы лучше создавать в Microsoft Word);
- публикации, для которых не требуется высококачественный дизайн, однако к которому предъявляются высокие издательские требования (такие как задание точного межсимвольного расстояния).

Когда вы будете решать, стоит ли использовать QuarkXPress, вспомните старую поговорку "не стоит палить из пушек по воробьям" и выберите наиболее простой инструмент для исполнения проекта. Это означает, что писать письма своим друзьям лучше все же не в QuarkXPress, но и пытаться сверстать брошюру в Microsoft Word тоже не стоит. Кроме того, помните, что даже если QuarkXPress может делать что-то, то это не означает, что она будет делать это точно так, как вы хотите или как вам нужно. Будьте готовы к тому, что при выполнении каждого уникального полиграфического задания придется поэкспериментировать, выработать новый порядок выполнения действий и добавить нужные надстройки.

Технология издательского дела

Очевидно, что порядок создания публикации будет существенно зависеть от того, где предполагается выполнять работу и что предполагается создать. Создание информационного бюллетеня и выпуск национального журнала требуют совершенно различного подхода. А дизайнер, создающий рекламные объявления, выполняет не совсем те действия, что издатели учебников. Однако в общих чертах большинство задач в QuarkXPress отражают необходимость использовать одну из сильных сторон каждой имеющейся программы. То есть каждая программа должна делать именно то, что ей удается лучше всего. Поэтому следует:

- Создавать текст в текстовом процессоре. Даже если вы работаете сами, то от использования текстового процессора для введения текста вы только выиграете. Так, в программе типа Microsoft Word вы сможете воспользоваться прекрасной утилитой проверки орфографии, делать многоуровневую отмену действий и точно задавать межсимвольное расстояние, что позволит больше сконцентрироваться на самом тексте, а не на его внешнем виде. А затем уже готовый текст импортируется в QuarkXPress для форматирования.
- **Рисовать в программе создания векторных иллюстраций.** Конечно, нарисовать какую-нибудь загогулину можно и в QuarkXPress, а затем постараться поэффектнее скомбинировать ее с текстом и изображениями. Однако наиболее удачные вектор-

ные рисунки создаются все же в специальных графических программах, таких как Adobe Illustrator. А затем файлы с такими рисунками вставляются в произвольное место документа.

- **Подготавливать рисунки с помощью графических редакторов.** Что бы ни служило отправной точкой, — отсканированное изображение, рисунок из коллекции на компакт-диске, файлы с содержимым, отснятым цифровым фотоаппаратом, или изображения, закачанные из Internet, — этот рисунок придется сохранить сначала в формате одного из графических редакторов. В QuarkXPress, опять же, можно провести обрезку или масштабирование, а также использовать инструменты ретуширования. Однако это не заменит тех профессиональных инструментов, которые имеются в программах вроде Adobe Photoshop.
- **Объединять все элементы в QuarkXPress.** А вот для создания макета, то есть организации взаимодействия текста и графики друг с другом и с другими элементами страницы, QuarkXPress — самое место. И затем, когда будет готова структура страниц, можно начать сбор текстовых и графических файлов (их, кстати, можно не только собирать самому, но и заимствовать у других), импортировать их в документ QuarkXPress и форматировать по своему усмотрению.
- **Печатать пробные оттиски, осуществлять проверку и выполнять окончательный вывод из QuarkXPress.** Вне зависимости от того, будет ваш проект печататься на лазерном принтере или же наносится на пленку после цветоделения в специальном сервисном центре, не помешает сначала удостовериться в качестве созданного проекта, что также выполняется в QuarkXPress.

Если над одним проектом трудится рабочая группа, то многие этапы издательского процесса можно выполнять одновременно. Пусть писатели занимаются написанием текста, художники создают рисунки и иллюстрации, фотографы представляют снятые изображения. Л тем временем дизайнер создает сртуктуру и вид будущей публикации. И когда содержимое будет готово, дизайнер поставит все на свои места и добьется наилучшего сочетания различных элементов. На рис. 1.3 показаны различные компоненты, из которых состоит документ QuarkXPress.



Рис. 1.3. Документ QuarkXPress, в котором используются импортированные файлы в форматах Word, EPS и TIFF

Однако прелесть QuarkXPress состоит именно в том, что не обязательно строить план работы именно таким образом. Ведь в этой программе вы *можете* сделать асе, что захотите. Если вы работаете сами и ваши интересы не идут дальше создания одного проекта, вы все равно можете сделать немало. Писать текст и редактировать его можете в QuarkXPress, импортировать рисунки в QuarkXPress можете непосредственно с компакт-диска, и затем, в QuarkXPress же, разделаться с ними всеми.

Термины и понятия

Чтобы понять способ, которым макетируются страницы в QuarkXPress, неплохо бы поточнее узнать, из чего именно состоит страница. И тогда, когда вы будете, называя элементы страницы, иметь в виду то же, что и мы (и что имеется в виду в Quark), вам будет легче

общаться с другими пользователями и отыскивать причину ошибки, когда что-то пойдет не так. Документы QuarkXPress, предназначенные для вывода на печать, состоят главным образом из страниц, элементов и содержимого. И чтобы все вышеназванные компоненты можно было сделать максимально привлекательными, используются атрибуты и стили. Ниже мы рассмотрим каждое понятие подробнее.



Подробные сведения об основных компонентах документа, **предназначенного** для публикации в Web, содержатся **в главе 38.**

Страницы и слои

Любой документ QuarkXPress составлен из страниц, которые на экране отбрасывают небольшую черную тень. В зависимости от того, какие настройки заданы при создании документа, страницы могут располагаться рядом на развороте или иметь поля и колонки, обозначенные синими линиями. В общем случае каждая страница документа точно соответствует одной странице печатного элемента проекта. Однако иногда на одной печатной странице могут размещаться несколько "страниц" программы, например, на странице размерами 8 1/2x 11 дюймов может помещаться брошюра, сложенная втрое, или страница с многими визитными карточками.

На страницах можно создавать *слои,* играющие роль прозрачных контейнеров, содержимое которых можно при необходимости показывать, скрывать и выводить на печать. Например, слои являются удобным инструментом для хранения в одном и том же документе двух различных версий текстового фрагмента или графического объекта. Также они прекрасно подходят для помещения изолированных элементов, при работе с которыми нужно не отвлекаться на другие элементы страницы. Страница может содержать несколько слоев, как показано на рис. 1.4.



***Рис. 1.4. Эта страница состоит из** двух слоев, один из **которых используется** для хранения фоновой картинки, **а другой — для текстового** логотипа*

Элементы и содержимое

Для того чтобы действительно понять QuarkXPress, нужно усвоить, в чем состоит разница между элементами и содержимым. *Элементы* — это те компоненты, которые вы размещаете на странице, например, квадраты, круги, линии и фигуры неправильной формы. Их затем можно заливать цветом, обводить (то есть создавать рамку), поворачивать и т.д. В элементы можно импортировать *содержимое,* то есть текст и графику. Основными элементами в QuarkXPres являются текстовые и графические блоки, а также линии, текстовые контуры и таблицы.

Содержимое, как уже упоминалось, представляет собой текст и изображения. (В QuarkXPress любая импортированная графика называется *изображением*, будь то логотип, диаграмма, векторный рисунок или фотография.) Содержимое непременно должно находиться внутри элемента, а вот элемент может и не иметь содержимого. На рис. 1.5 показан рисунок (то есть содержимое), который можно перемещать внутри блока (то есть элемента).



***Рис.** 1.5. Блок, **то** есть прямоугольник, является элементом, а импортированный в него рисунок — содержимым блока*

Нужно также понимать разницу между элементами и содержимым, потому что для управления ними в QuarkXPress применяются разные инструменты и меню. Два основных инструмента, которые находятся на самом верху панели инструментов, — Item (Элемент) и Content (Содержимое) — предназначены для работы только с соответствующими компонентами страницы (хотя по мере развития QuarkXPress эти инструменты становятся все более гибкими и в настоящее время их функции даже немного перекрываются). Но в общем случае для управления элементами, такими как блоки, следует выбирать инструмент Item, а для выделения и редактирования текста и рисунков следует применять инструмент Content. Кроме того, в QuarkXPress имеется меню Style (Стиль), с помощью которого можно изменять внешний вид содержимого, и меню Item для изменения внешнего вида элементов.

Типы элементов

Широкий перечень элементов QuarkXPress состоит преимущественно из блоков и линий. И блоки и линии создаются, форматируются и управляются в основном одними и теми же способами, а основное различие между различными типами элементов состоит в том, какое содержимое можно помещать внутрь них. На рис. 1.6 представлены все типы элементов, которые есть в QuarkXPress.

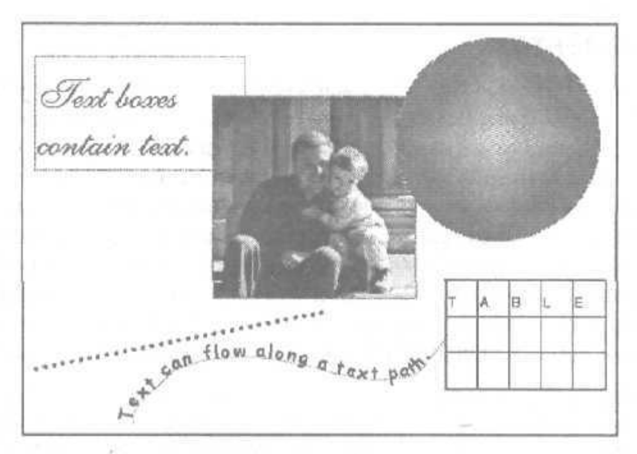


Рис. 1.6. В верхней части рисунка слева направо приведены: текстовый блок, графический блок и блок без содержимого, залитый ромбическим градиентом. В нижней половине рисунка слева направо приведены: пунктирная линия, текстовый контур и таблица

Ниже перечислены все основные типы элементов, которые есть в QuarkXPress.

- **Текстовый блок.** Текстовый блок — это простой контейнер для текста. Его нужно обязательно создать, если вы хотите вводить, вставлять или импортировать текст.
- **Графический блок.** Графический блок служит контейнером для изображений, созданных вне QuarkXPress (в Photoshop, например).
- **Блоки без содержимого.** Такой элемент является блоком, в котором не может быть ни текста, ни рисунка. Используются блоки без содержимого в основном в качестве цветного фона и фигур.
- **Линии.** Элементом "линия" в QuarkXPress именуются обычные линии, которые могут быть прямыми, кривыми и прерывистыми. Они служат для украшения страниц.
- **Текстовые контуры.** Текстовый контур — это тоже линия, но вдоль которой расположен текст.
- **Таблицы.** Таблица в действительности является последовательностью сгруппированных и связанных текстовых блоков, в которых можно форматировать и импортировать текст,

Если все перечисленные элементы показались вам слишком четко структурированными, то мы рады сообщить, что они на самом деле являются довольно гибкими. Блоки можно преобразовывать из одного типа в другой, так что, создав вначале блок без содержимого, можно затем преобразовать его в текстовый блок. И если вы нарисовали особенно удачную кривую линию, а затем решили поместить вдоль нее текст, то ничего не стоит преобразовать линию в текстовый контур. А если вам с помощью инструмента Line (Линия) удалось создать изысканный замкнутый контур, можете преобразовать его в блок, в который помещается любое содержимое.

Атрибуты и стили

Только одними элементами и содержимым многого не добьешься. И чтобы вдохнуть в документы настоящую жизнь, к элементам применяют атрибуты, а к содержимому — стили.

Атрибуты элементов

Кроме добавления содержимого, с элементами можно делать еще две важные вещи: добавлять к ним цвет и обводить. Если речь идет о блоках, то к ним можно добавлять фоновый цвет. Чтобы обвести блок, вам нужно задать рамку, указав ее ширину, стиль линии и цвет. Для линий и текстовых контуров указать цвет, ширину и стиль достаточно просто. Ну и, конечно, над самими элементами можно выполнять еще много действий, например, поворачивать их или наклонять. Все средства управления, которые необходимы для изменения атрибутов элементов, в частности, команда Modify (Изменить), находятся в меню Item (Элемент).

Для рамок и стилей линий (или обводки) в QuarkXPress имеются различные стили, такие как двойные линии или точки, а также предусмотрена возможность создания собственных образцов с помощью команды Dashes&Stripes, которая находится в меню Edit (Правка).



Большинство издательских и графических систем используют один и тот же термин *обводка,* когда имеется в виду добавление к элементу границы, причем элементом может быть как блок, так и линия. В QuarkXPress этот термин обычно не используется и заменяется *рамкой* в случае блоков и *шириной в* случае линий и текстовых контуров. Чтобы еще сильнее запутать пользователя, скажем, что в других программах термин *рамка* используется для обозначения того, что в QuarkXPress называется *блоком.* Так что, если речь идет о QuarkXPress, помните, что фигуры называются блоками, а их границы — рамками.

Текстовые и графические стили

В QuarkXPress имеются все виды стилей, применяющихся для форматирования текста и управления рисунками. Можно выбирать и применять к тексту такие опции, как шрифты, размер, начертание, выравнивание и многое другое. А рисунки можно масштабировать, искажать и зеркально отображать по своему усмотрению. Все опции изменения текста после его выделения указываются в меню Style (Стиль), которое показано на рис. 1.7. (Почти любое форматирование, примененное к тексту, можно сохранять в таблицах стилей, которые задаются в меню Edit.) Если же выбран рисунок, в меню Style будут представлены опции, характерные для выбранного изображения (как показано на рис. 1.8).

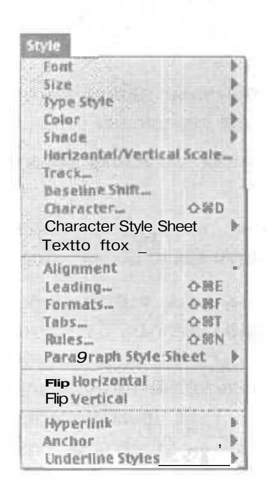


Рис. 1.7. Меню Style для текста

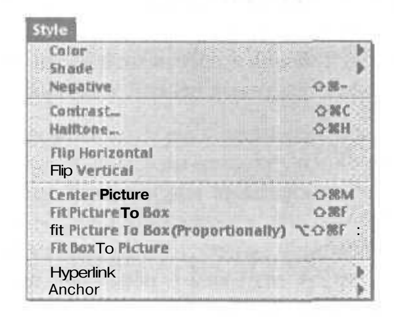


Рис. 1.8. Меню Style для изображения

Что нового в пятой версии

В новой версии наиболее значительным изменением по сравнению с QuarkXPress 4 являются встроенные инструменты публикации документов в Web. Издателям, выпускающим печатную продукцию, может показаться, что практически ничего не изменилось, пара новых средств тут, небольшие новшества в интерфейсе там, ко ничего такого, с чем пришлось бы разбираться заново. Так что, если вы уже знакомы с четвертой версией и приступаете к работе с пятой, то вам будет полезно просмотреть приведенный ниже перечень новинок, чтобы детальней познакомиться с возможностями QuarkXPress 5.

Изменения на уровне приложения

Опытные пользователи программы могут сразу заметить несколько изменений, которые были внесены в приложение в общем. Это обязательные компоненты, новое диалоговое окно Preferences (Установки) и улучшенная панель инструментов.

Обязательные компоненты

В пятой версии в само приложение QuarkXPress внесено одно значительное изменение — добавлены обязательные компоненты (Required Components). Эти небольшие программные модули пополнили перечень средств QuarkXPress инструментами управления таблицами, экспортирования в формат HTML и импортирования из формата GIF. В отличие от надстроек (которые являются дополнительными, не обязательными для QuarkXPress), модули обязательных компонентов необходимы для запуска QuarkXPress. Многие старые надстройки, такие как Cool Blend, теперь преобразованы в модули обязательных компонентов. Смысл добавления этих небольших модулей состоит в том, что таким образом компания Quark сможет обновлять и распространять эти модули без необходимости обновления всей программы. Плюс Quark теперь не должна тестировать свое программное обеспечение для различных конфигураций, с надстройками и без них. Модули обязательных компонентов хранятся в подпапке Required Components, которая находится в корневой папке QuarkXPress. Перемещать эту папку в другое место не стоит.

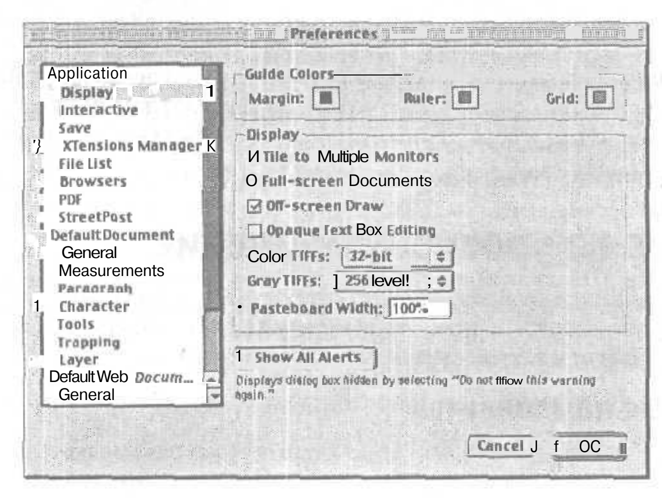
Установки собраны в одном окне

Еще одним всеобщим изменением является появление диалогового окна Preferences (Установки), которое показано на рис. 1.9. Раньше в QuarkXPress имелось два диалоговых окна, посвященных установкам, — Application (Приложение) и Document (Документ), и, кроме того, отдельные установки были разбросаны по различным надстройкам. Теперь у программы есть единственное диалоговое окно Preferences, в котором собраны настройки, касающиеся приложения и документов, новые установки Default Web Document Preferences (Установки Web-документов по умолчанию), а также другие установки.

Хотя установки теперь находятся в новом диалоговом окне, и, кроме того, вызывать их можно с помощью дополнительной команды Edit⇨Preferences⇨Preferences (Правка⇨Установки⇨Установки) (комбинация клавиш <⌘+Y> или <Ctrl+Y>), действуют они по-прежнему.

- Application (Установки приложения) применяются только к самому приложению QuarkXPress, а не к отдельным документам.
- Document (Установки документов) применяются к активному документу QuarkXPress. Если же в программе не открыт ни один документ, заданные установки становятся параметрами по умолчанию.

- Новые установки Web Document действуют точно так же, как установки для документов. Это означает, что они применяются к открытому Web-документу или, если ни одного Web-документа не открыто, эти установки становятся параметрами по умолчанию.



*Рис, 1.9. Новое диалоговое **окно Preferences,** появившееся в пятой версии QuarkXPress*

Обновленная панель инструментов

При первом запуске QuarkXPress 5 знатоки программы уже, наверное, заметили, что обновлена панель инструментов, которая показана на рис. 1.10. Специалисты Quark собрали всевозможные типы графических блоков в одно выпадающее меню, а также объединили в одном меню оба инструмента создания линий. Эти изменения собирались внести еще в четвертую версию, когда число инструментов QuarkXPress от начальных 15 возросло до более чем 30. Однако специалисты побоялись отпугнуть пользователей, поэтому постарались как можно точнее воспроизвести внешний вид версии QuarkXPress 3.3. Теперь каждый элемент небольшой и аккуратной панели инструментов представляет один тип инструментов. Кроме того, осталась возможность адаптации обновленной панели к необходимому виду.

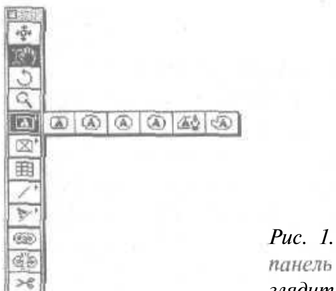


Рис. 1.10. В пятой версии панель инструментов выглядит более аккуратно

Кроме того, на панели можно заметить новый инструмент Table (Таблица), а те, кто не обновлял программу до версии 4.1, могут видеть, что по-новому стал выглядеть инструмент Scissors (Ножницы). При создании Web-документа появляется расширенная панель с инструментами для создания Web-элементов, таких как карты изображений.

Новые возможности

Если вы покопаетесь в меню QuarkXPress 5, то натолкнетесь на многие новые средства. Все основные новинки перечислены ниже, но кроме них вы обнаружите, что многие полюбившиеся вам команды немного усовершенствованы. Например, те, кому часто приходится создавать предметные указатели, смогут теперь изменять ширину палитры Index (Указатель). (Казалось бы, большое дело, однако это поможет расшифровать записи указателя при их ширине по умолчанию.) Итак, теперь вы можете обнаружить следующие новые средства.

- **Web Documents (Web-доку менты).** Это средство позволит создавать документы, специально предназначенные для публикации в Web, настроив те единицы измерения и инструменты, с которыми вы предпочитаете работать.
- **Interactivity (Интерактивность).** В Web-документы можно добавлять элементы, обеспечивающие интерактивное взаимодействие с ними, такие как ролловеры, карты изображений и гиперссылки. Кроме того, с помощью этого средства можно встраивать в Web-документы дескрипторы таблиц и метадескрипторы.
- **XML Content (XML-содержимое).** Эти XML-средства, позволяющие создавать независимое от среды содержимое, появились благодаря включению в программу надстройки Avenue.Quark.
- PDF. Средство позволяет добавлять гиперссылки в страницы, экспортированные в формате PDF.
- **Tables (Таблицы).** Создаст таблицы, содержащие связанные текстовые ячейки и графику.
- **Layers** (Слои). Это средство используется для организации компонентов дизайна или различных версий содержимого (например, объединить на одной странице несколько похожих вариантов рекламного объявления).
- **Underline Styles (Стили подчеркивания).** Позволяет создавать пользовательские стили подчеркивания, с заданием цвета, тени, ширины и отступа, а также применять эти стили к тексту.
- **Line Check (Проверка строк).** Позволяет организовать поиск проблем с размещением текста, таких как окна, висячие строки и переполнение блоков.

Резюме

QuarkXPress является на сегодня самым популярным в мире настольным издательским приложением и на то имеются серьезные причины. Благодаря методу монтажа и своей гибкости, QuarkXPress идеально подходит для любых проектов, начиная от черно-белых объявлений о продаже гаража и заканчивая газетами и глянцевыми каталогами.

Чтобы представить себе принцип работы QuarkXPress необходимо четко понять концепцию элементов (блоков и линий) и содержимого (текста и изображений), лежащую в основе программы. Для работы в QuarkXPress необходимо узнать, как следует использовать различные типы элементов, как организовывать взаимодействие их друг с другом, а также как правильно их называть. А те, кто уже знаком с QuarkXPress, оценят новые средства, которые касаются применения слоев, таблиц и публикации документов в Web.

ГЛАВА

2

Краткий экскурс в QuarkXPress

В этой главе...

Если вы работали с другими программами для Мас и Windows, то вам уже знакомы стандартные компоненты интерфейса пользователя, такие как папки, значки документов и строка меню в верхней части окна. В этой главе речь идет об элементах интерфейса, характерных для QuarkXPress. Вы познакомитесь с окном документа, меню и диалоговыми окнами, а также освоите некоторые полезные комбинации клавиш QuarkXPress и узнаете о различных формах указателя мыши для этой программы. Основное внимание в этой главе уделяется палитрам — мощному средству QuarkXPress, позволяющему существенно повысить эффективность работы. Здесь также рассматриваются различия между активными и выделенными элементами.



Рекомендации по выбору аппаратных средств и программного обеспечения, а также важная информация о первой установке и модификации QuarkXPress для пользователей как Windows, так и Мас содержатся в приложении А.

Файлы программы

В комплект поставки QuarkXPress кроме основной программы входит еще несколько программ. Включение дополнительных программ на сегодняшний день довольно распространено, так как позволяет разработчикам программного обеспечения для введения новых и обновления имеющихся функций создавать отдельные модули, а не обновлять основную программу. Поэтому в папке QuarkXPress вы обнаружите несколько подпапок. Уделять дополнительным компонентам особое внимание обычно не приходится, разве что какая-то из них срочно понадобится, но будет отсутствовать (например, будет случайно удалена с жесткого диска или определенным образом испорчена) или вы захотите добавить новые или обновить имеющиеся функции.

Файлы приложения

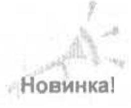
Несколько элементов из папки QuarkXPress, перечисленных ниже, лучше не трогать.

- QuarkXPress, собственно приложение.
- Dictionaries, папка со словарями, обеспечивающими проверку правописания и правильность переноса слов того языка, который выбран при инсталляции. Обычно в этой папке находится словарь Dict U.S. English, однако если вы установили International English или приобрели многоязычную редакцию Passport, то в нее также добавляются словари для всех установленных языков.
- Preferences, в этой папке хранятся установки самого приложения и его надстройки, то есть предпочтительные параметры, которые зависят от конфигурации, выбранной в диалоговом окне Preferences (Установки) QuarkXPress. Кроме того, в папке Preferences находится папка PPD, предназначенная для хранения файлов с описанием PostScript-принтера, предоставляющих QuarkXPress сведения о его параметрах.
- Color, в этой папке находятся определения цветов, которые поставляются вместе с QuarkXPress и используются на палитре Color (Цвет) и в диалоговом окне Edit Colors (Изменение цвета).
- Help, в этой папке находятся файлы, которые отображаются при запуске справочной системы QuarkXPress.
- Registration, в этой папке присутствуют компоненты, необходимые для интерактивной регистрации в QuarkXPress.
- Scripts, в этой папке хранятся любые *сценарии* (то есть небольшие программы, автоматизирующие выполнение повторяющихся задач в QuarkXPress), написанные вами или кем-то другим.



Сценарии подробно описаны в главе 42.

Модули обязательных компонентов



В QuarkXPress 5 появилось новое средство, называемое обязательный компонент. Так обозначаются встраиваемые модули программы, которые во многом напоминают надстройки. Основное отличие этих модулей от надстроек состоит в том, что в пятой версии разработчики компании Quark решили сделать модули неотъемлемой частью программы, без которой невозможен ее запуск. Поэтому теперь для них существует специальная папка. Эти компоненты нельзя удалять.

Отличить обязательный компонент от стандартной надстройки вам поможет значок, а в Windows еще и расширение файла. Значки, используемые для модулей обязательных компонентов и для надстроек, показаны на рис. 2.1. В Windows расширение файла обязательного компонента .qrc, а расширение надстройки — .xnt.

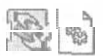
  

*Рис. 2.1. **Слева** показан значок, обозначающий обязательный компонент, далее следует значок надстройки и справа представлены значки используемых надстройками компонент в Windows и Мас соответственно*

Бывшие надстройки Cool Blend, GIF Filter и JPEG Filter стали теперь обязательными компонентами. Кроме того, в новой версии QuarkXPress из основной программы удалена функция проверки орфографии и преобразована в обязательный компонент. Остальные обязательные компоненты используются для реализации новых возможностей, касающихся Web-публикации, управления таблицами и слоями.

Надстройки

Компании Quark принадлежит замечательная идея создания встраиваемых модулей, которые названы надстройками (XTensions). В комплект поставки QuarkXPress входит немало надстроек. Кроме того, дополнительные встраиваемые модули производятся и реализуются независимыми производителями. Надстройки наделяют QuarkXPress новыми возможностями, избавляя компанию Quark от необходимости разрабатывать перегруженную основную программу, включающую даже такие компоненты, которые могут понадобиться только изредка. Такой подход обеспечивает максимальную простоту базовой конфигурации, позволяя удалять из нес тс средства, которые не предполагается использовать.

Большинство новых надстроек, появившихся в пятой версии программы, представляют средства, доступные ранее только пользователям других программ компании Quark или посетителям ее Web-узла. Речь идет о следующем.

- **Avenue.Quark**, которая раньше была отдельным программным продуктом. Эта надстройка позволяет создателям Web-страниц преобразовывать содержимое файлов QuarkXPress в формат XML (extensible Markup Language — расширяемый язык разметки), который широко используемый сейчас в системах управления Web-данными.
- **ImageMap**, которая позволяет в документах, предназначенных для размещения в Web, создавать *карты изображений (image maps)* (активные области изображения, снабженные гиперссылками). Эта функция позаимствована у программы QuarkImmedia, предназначенной для создания динамических Web-страниц.
- **Item Sequence,** позволяющая управлять последовательностью отображения элементов в Web-документах. Эта функция позаимствована у программы Quarklmmedia, предназначенной для создания динамических Web-страниц.
- **OPI**, позволяющая продуктам компании Quark поддерживать интерфейс Open Prepress Interface (OPI), в котором файлы с высоким разрешением отправляются на хранение на отдельный сервер, а в файлах QuarkXPress дизайнеры используют версии рисунков с низким разрешением. Во время печати OPI заменяет изображения из документа с низким разрешением изображениями с высоким разрешением. После установки этой надстройки становится доступным диалоговое окно OPI с несколькими вкладками, а в диалоговых окнах управления изображениями появляются соответствующие элементы управления. Поддержка интерфейса OPI существовала и в предыдущих версиях QuarkXPress. В новой надстройке соединены предыдущие функции и несколько новых усовершенствований.
- **PNG Import** — надстройка, позволяющая импортировать в QuarkXPress изображения в формате PNG, который часто используется в Web.
- **RTF Import** — надстройка, позволяющая импортировать в QuarkXPress текст в формате RTF (Rich Text Format — расширенный текстовый формат). Этот формат разработан корпорацией Microsoft в качестве не зависящего от платформы стандарта для текста, который поддерживает форматирование вроде выделения полужирным шрифтом и замены шрифтов.

- **Scripts** представляет собой надстройку исключительно для компьютеров на платформе Mac. После ее установки справа от меню Utilities (Утилиты) появляется меню Script (Сценарий). Это меню обеспечивает быстрый доступ к сценариям Apple, хранящимся в подпапке Scrips корневой папки QuarkXPress.
- Street Post. — средство, которое облегчает создание форм на основе XML.

Кроме того, в программу включены бесплатные надстройки, которые долгое время находились на Web-узле компании Quark.

- **Jabberwocky**, которая помешает в текстовый блок случайную "абракадабру".
- **Super Step and Repeat** — надстройка, позволяющая сообщать QuarkXPress, сколько сделать копий одного элемента и как эти копии разместить.
- **Type Tricks** — позволяет вводить дроби и вставлять символы валюты.

Также несколько надстроек перекочевали из версий 4.04 и 4.1, которые Quark распространяла бесплатно в Web. Среди них Dejavu (надстройка для добавления в меню File (Файл) списка недавно открывавшихся документов и для определения папок по умолчанию, в которых следует открывать файлы), QuarkLink (надстройка для запуска броузера, что облегчает доступ к различным страницам узла www.quark.com) и Scissors (надстройка, позволяющая обрезать кривые и блоки).



Специалистами Quark изменен стандарт для надстроек, так что в QuarkXPress 5 вряд ли удастся запустить надстройки предыдущих версий (конечно, некоторые все же могут заработать, но полностью полагаться на них не стоит). Это означает, что вам придется произвести замену всех старых надстроек их новыми версиями. При этом, если у разработчика не найдется готовой версии вашей любимой надстройки, совместимой с QuarkXPress 5, то некоторых функциональных свойств при такой замене можно лишиться. (Поэтому, если для вашей работы некоторые надстройки имеют решающее значение, можно отложить установку пятой версии до тех пор, пока не появятся нужные надстройки.)



Кроме того, в программу не были включены некоторые надстройки самой Quark, среди которых Font Creator (позволяющая создавать многочисленные разновидности базовых шрифтов Adobe Multiple Master), РОСЕ (система управления цветом, которая во многом повторяет надстройку CMS, также выпущенную компанией Qaurk) и несколько фильтров импорта данных (PCX Import, MacWrite и MS Works для компьютеров Mac и MS Write для Windows). Не хватает надстроек CPSI Fixer и TransparentEPS, которые теперь интегрированы в основную программу.

Запутаться во всех этих надстройках немудрено. Поэтому многие пользователи, скорее всего, захотят отключить большинство надстроек, поставляемых с QuarkXPress. (Этот вопрос будет подробнее рассмотрен в главе 41.) Со своей стороны, можем посоветовать всем, кто не планирует заниматься созданием Web-страниц, отключить те надстройки, которые связаны с Web и XML (то есть Avenue.Quark, Image Map, Item Sequence, Street Post и XML Import). Л тем, кто не собирается пользоваться интерфейсом OPI, советуем отключить надстройку OPI. Многим пользователям, которые не собираются часто заглядывать на Web-узел компании Quark, не пригодится также надстройка QuarkLink; они могут при необходимости запустить свой броузер вручную. Однако советуем оставить все фильтры импорта файлов, так как никогда не знаешь, в каком формате будут сохранены присылаемые данные.

Другие компоненты

В папке QuarkXPress находятся также следующие подпапки.

- Папка Documents, в которой находится добавление к руководству по печати и тому подобная информация от компании Quark.

- Папка Tech Support, в которой приведены сведения о том, как обращаться за технической поддержкой к специалистам компании Quark.
- Папка Templates, которую можно использовать для хранения любых *шаблонов* (то есть документов, которые используются в качестве отправной точки для новых документов). Примером шаблона может служить пустой макет журнала, основные элементы которого одни и те же, изменяется только их содержимое, вроде результатов ежемесячного опроса общественного мнения.

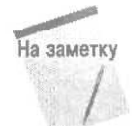
Окно документа

Когда вы открываете документ в QuarkXPress, на экране появляется окно документа, содержащее следующие элементы.

- **Точка начала координат линеек.** Позволяет переустановить *начало отсчета линейки,* т.е. точку, которая соответствует делению 0 горизонтальной и вертикальной линеек.
- **Вертикальные и горизонтальные линейки.** Эти элементы, расположенные вдоль верхней и левой границ окна документа, отражают используемую в настоящее время систему измерения.
- **Монтажная область.** Это область вокруг страницы документа, в которой можно временно размещать текстовые и графические блоки, а также линии. Элементы, целиком расположенные в монтажной области, не печатаются. (В QuarkXPress страница документа имеет тень. Тень указывает, где начинается монтажная область.)
- **Поле отображения масштаба.** В этом поле отображается степень увеличения текущей страницы. Чтобы изменить масштаб, введите в этом поле значение в диапазоне от 10 до 800%, а затем нажмите клавишу <Enter> или щелкните в любом месте экрана.
- **Палитры.** В окне документа могут отображаться различные палитры, в зависимости от того, как настроено меню View (Вид).

В следующем списке перечислены те элементы окна документа, которые являются общими для всех программ.

- **Заголовок окна.** Имя открытого документа отображается в заголовке, расположенном в верхней части окна документа. Окно можно перемещать по экрану, перетаскивая его заголовок.
- **Полосы прокрутки, бегунки и стрелки.** Полосы прокрутки, бегунки и стрелки используются для перемещения страницы документа в окне документа. Если при перетаскивании бегунков по полосе прокрутки удерживать нажатой клавишу <Alt>, вид документа при перемещении обновляется.
- **Кнопка закрытия.** При щелчке на этой кнопке происходит закрытие документа. Если файл не был сохранен, то перед тем как закрыть этот файл, программа предложит вам сохранить его.



Для того чтобы на компьютерах Mac закрыть сразу несколько окон, можно использовать комбинацию клавиш <Option+⌘+M> или щелкать на кнопках закрытия окон открытых документов, удерживая нажатой клавишу <Option>.

В Mac и Windows некоторые элементы окна могут отличаться. Эти различия отражены на рис. 2.2 и 2.3.

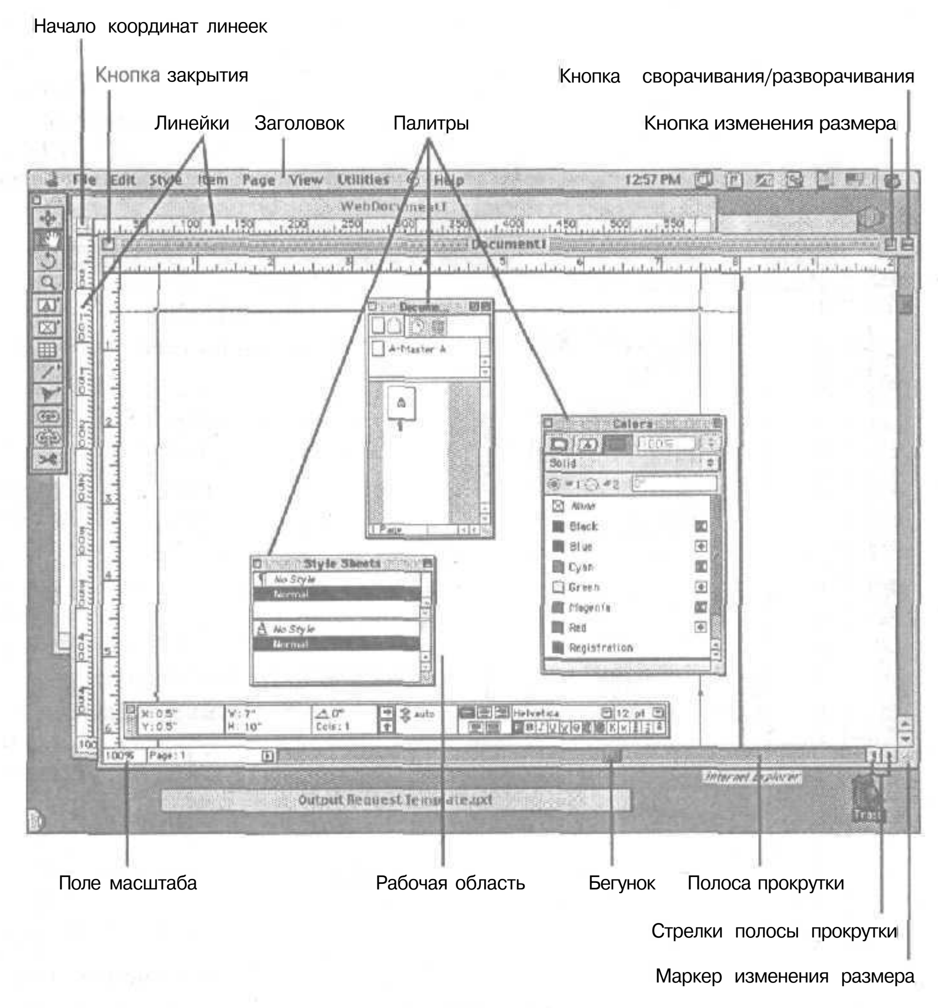


Рис.** 2.2. **Окно** документа программы **QuarkXPress в Mac

На экране компьютера Mac вы обнаружите следующие элементы.

- **Кнопка изменения размера.** Если окно документа уменьшено или увеличено, то для того чтобы восстановить его прежние размеры, следует щелкнуть на кнопке Zoom, которая расположена в правом верхнем углу окна.
- **Маркер изменения размера.** Перетаскивая этот маркер, можно изменить размер окна документа.
- **Кнопка сворачивания окна. При** щелчке на кнопке сворачивания окно документа минимизируется до состояния, в котором остается виден только один его заголовок. При повторном щелчке на этой кнопке окно разворачивается.

На экране компьютера с Windows вы обнаружите такие элементы.

- **Кнопка Свернуть/Восстановить.** С помощью данной кнопки можно сворачивать окно документа до состояния, в котором остается виден только его заголовок, и восстанавливать окно снова.

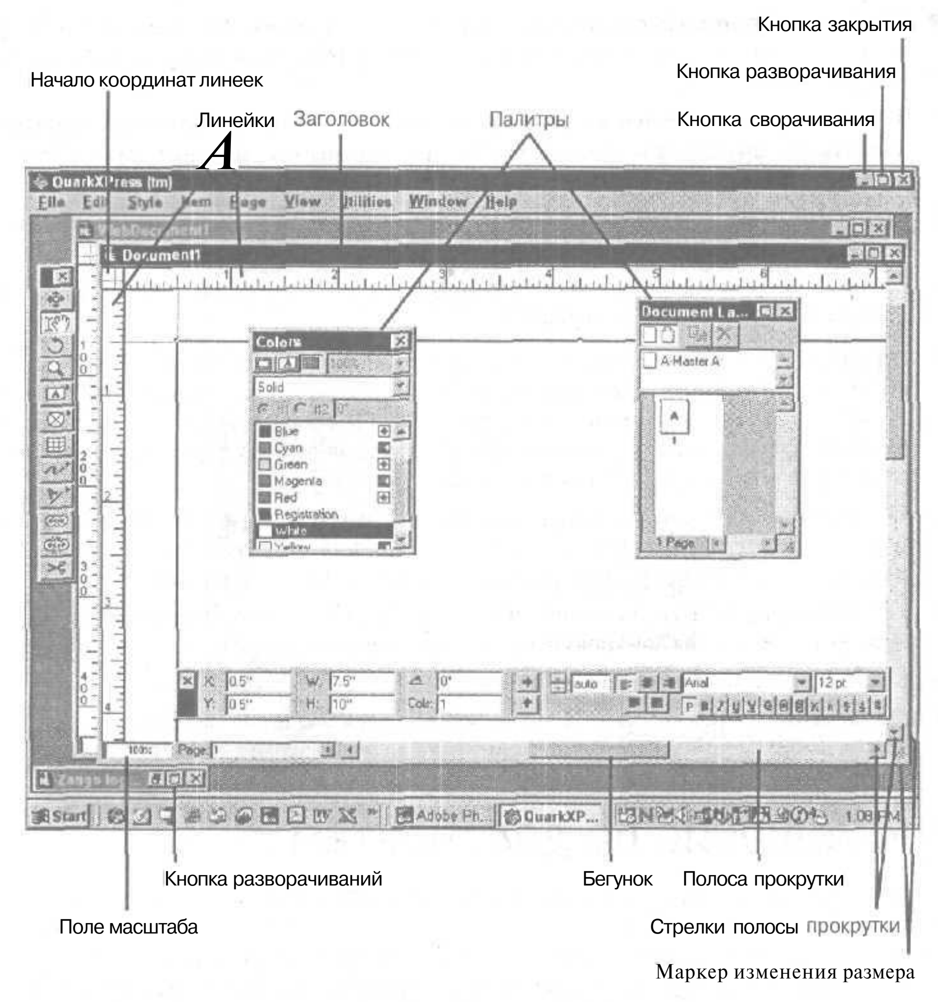


Рис. 2.3. ***Окно документа программы QuarkXPress*** *в Windows*

- **Кнопка Развернуть/Восстановить.** С помощью этой кнопки можно разворачивать окно документа до максимально возможных размеров и восстанавливать первоначальный вид окна.
- **Перетаскиваемые границы окна.** Изменять размеры окна можно, щелкая на одной из его границ и перетаскивая указатель мыши. Проведенные изменения сохраняются, и, чтобы максимально развернуть или восстановить обратно окно документа, нужно щелкнуть на соответствующей кнопке.

Кроме этих опций, отвечающих за изменение размеров и управление окнами, в QuarkXPress имеется несколько опций, позволяющих управлять окнами сразу нескольких документов. Причем несколько таких опций имеют различный вид в Mac и Windows. Например, для компьютеров Mac в меню View (Вид) имеется подменю Windows (Окна), которое, в свою очередь, содержит набор из трех опций.

- **Stack Documents (Расположить окна друг над другом).** Эта опция позволяет располагать окна одно над другим таким образом, чтобы были видны строки заголовка каждого окна.
- **Tile Documents (Расположить окна рядом).** Эта опция позволяет упорядочивать документы на экране таким образом, чтобы один документ не заслонял другой. При этом для каждого документа отводится горизонтальная полоса доступного пространства.
- **Меню Windows (Окна).** В этом меню перечислены все открытые документы, так что можно выбрать один из них, даже если тот не виден на экране.

В Windows имеется отдельное меню Window (Окно), в котором представлены следующие опции задания вида документов на экране.

- **Cascade (Каскадом).** Эта опция позволяет располагать окна одно над другим таким образом, чтобы были видны строки заголовка каждого окна. При этом каждое следующее окно смещается немного вправо, так что вне зависимости от того, какое окно будет активным, появится, по крайней мере, краешек любого другого открытого окна, на котором можно при необходимости щелкнуть.
- **Tile Horizontally (Сверху вниз).** Эта опция позволяет упорядочивать документы на экране таким образом, чтобы один документ не заслонял другой. При этом для каждого документа отводится горизонтальная полоса доступного пространства.
- **Tile Vertically (Слева направо).** Действует подобно опции Tile Horizontally, с тем отличием, что для каждого документа отводится вертикальная полоса.
- **Close All (Закрыть все).** Закрывает все открытые документы.
- **Меню Window (Окно).** В этом меню перечислены все открытые документы, так что можно выбрать один из них, даже если тот не виден на экране.

Перемещение по документам

Те, кто наблюдал за работой опытных пользователей QuarkXPress, могут подтвердить, что последние работают с невероятной скоростью, их руки просто порхают над клавиатурой, а по экрану мелькают разные страницы. А все дело в том, что эти люди знают, как перемещаться по документу. И чем больше вы будете узнавать о перемещении, тем быстрее вы будете находить ту часть документа, над которой собираетесь поработать. В этом разделе мы сначала объясним, почему каждая страница документа окружена белым пространством, называемым ***монтажной областью***, а затем расскажем о многих способах путешествия со страницы на страницу.

Использование монтажной области

Давным-давно, в эпоху зарождения издательских технологий, специалисты, занимающиеся созданием макетов вручную, работали обычно за большим столом (или на листе картона), помещавшим не только документы, над которыми шла непосредственная работа, но также и временно невостребованные элементы макета. Своей очереди на монтажном столе могли дожидаться статьи, рисунки, заголовки или разделы текста. В QuarkXPress, которая автоматизировала процесс создания страниц, эта концепция поддерживается за счет чрезвычайно полезной и обширной непечатаемой монтажной (рабочей) области (см. рис. 2.2 и рис. 2.3) по сторонам каждой страницы или разворота. Перемещение по рабочей области осуществляется с помощью полос прокрутки.

Максимальная ширина и высота разворота документа, окруженного монтажной областью, не превышают 48 дюймов (122 см). И если возникает необходимость расширить окно

документа, то программа автоматически уменьшает ширину монтажной области, чтобы совокупная ширина разворота и рабочей области не превысила максимального значения.

Как правило, *размер монтажной области,* заданный по умолчанию (то есть ширина страницы документа), является достаточным, однако если вам понадобится освободить или уменьшить активную область экрана, можете изменить размер этой области. Для этого следует выбрать в строке меню команду Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажать комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>, а затем в открывшемся диалоговом окне выбрать вкладку Display (Вид). Значение ширины в процентах вводится в текстовое поле Pasteboard Width (Ширина монтажной области), которое расположено ближе к нижней части вкладки. Если в этом текстовом поле указано значение 100%, то это значит, что ширина рабочей области равна (или, что то же самое, составлять 100% от) ширине страницы документа. Задав ширину монтажной области по своему усмотрению, щелкните на кнопке OK, чтобы сохранить изменение.

Многим пользователям это не покажется важным, но советуем все же помнить, что, чем больше размер монтажной области, тем больше оперативной памяти требуется для выполнения операций. Поэтому оставлять ширину монтажной области большой по умолчанию могут те, кто не испытывает недостатка в ней. Тем же, кто работает на компьютерах с небольшим объемом оперативной памяти, следует подумать, как уменьшить рабочую область до приемлемого значения, меньшего 100%.

Прокрутка

Для того чтобы страница или разворот поместились полностью на экране, следует нажать комбинацию клавиш <⌘+0 (ноль)> или <Ctrl+0 (ноль)>. Однако часто приходится работать и с увеличенными страницами, чтобы рассмотреть их детально. А это обычно означает, что часть страницы будет находиться вне экрана и для того чтобы переместиться к этой невидимой части, придется прокручивать страницу. Существуют два основных способа прокрутки: полосы прокрутки и инструмент Page Grabber.

Как уже упоминалось в этой главе, окно документа снабжено полосами прокрутки. Полосы прокрутки состоят из кнопок со стрелками, на которых можно щелкать и удерживать их нажатыми для прокрутки окна в выбранном направлении, а также можно перетаскивать бегунки вдоль полос прокрутки окна, расположенных справа и снизу. Этот элемент управления является стандартным и для приложений Mac, и для приложений Windows.

Но это еще не все. Как и во многих других программах макетирования и рисования, в QuarkXPress используется также техника перемещения, называемая *grabber hand,* которая служит альтернативой полосам прокрутки. Для того чтобы воспользоваться этим способом прокрутки, нужно нажать клавишу <Option> или <Alt>, и тогда инструмент Content превратится в инструмент Page Grabber. И пока вы будете удерживать нажатой клавишу <Option> или <Alt>, при перемещении указателя мыши в направлении перемещения будет прокручиваться и документ. Прокрутка этим методом осуществляется быстрее, чем с помощью полос прокрутки, так как при этом можно перемещать страницу не только строго по горизонтали или вертикали, но и в любом направлении.

Перелистывание страниц

Большинство документов QuarkXPress, без сомнения, состоят из многих страниц. Поэтому для перемещения по документу средств прокрутки будет недостаточно. Для перехода от страницы к странице в QuarkXPress применяются следующие способы.

- В нижней части окна документа, сразу за текстовым полем, в котором указан масштаб документа, находится текстовое поле со стрелкой, которое показано на рис. 2.4. При щелчке на этой стрелке выпадает список страниц документа. Остается только щелкнуть на номере нужной страницы. Страницы, помеченные буквами, являются шаблонами (шаблоны страниц подробно описаны в главе 9).

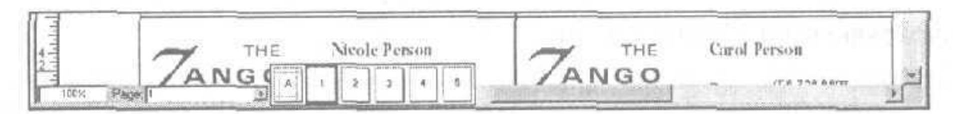


Рис. 2.4. Переход к другой странице документа можно осуществить с помощью этого раскрывающегося списка

- Если выбрать в строке меню команду Page⇨Go To (Страница⇨Переход) или нажать комбинацию клавиш <⌘+J> или <Ctrl+J>, то откроется диалоговое окно Go to Page (Переход к странице). В этом окне можно задать страницу, к которой вы хотите перейти. Кроме того, в меню Page (Страница) имеются опции перехода к первой, предыдущей, следующей и последней страницам документа.
- Можно использовать палитру Document Layout (Макет документа), которая вызывается командой View⇨Document Layout (Вид⇨Макет документа) или нажатием клавиши <F10>. Тогда вы увидите все страницы вашего документа, расположенные в том порядке, в котором они должны выводиться на печать. Для того чтобы перейти к определенной странице, нужно дважды щелкнуть на ней. Эта палитра, а также меню Page, показаны на рис. 2.5.

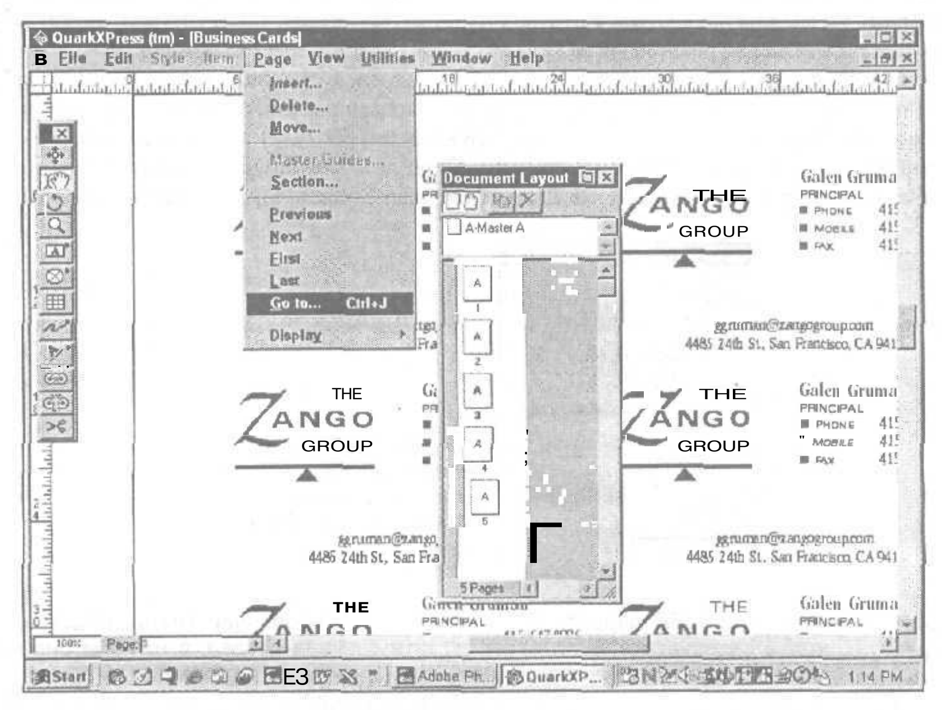


*Рис. 2.5. Палитра Document Layout и меню **Page** предоставляют два способа перемещения от одной страницы документа к другой*

Указание номера страницы

Так как номер страницы, который отображается на экране и печатается на странице документа, не обязательно совпадает с порядковым номером страницы в документе (например, третья страница документа может помечаться *iii*), существуют два метода указания номера страницы, к которой нужно перейти: относительные номера страниц и абсолютные номера страниц.

Относительные номера страниц

Относительный номер страницы — это тот номер, который совпадает с выводимым на печать номером страницы. Так что, если нумерация страниц в документе начинается с цифры 2, то восьмая от начала страница будет страницей номер 9. Поэтому, чтобы перейти к этой странице, в диалоговых окнах QuarkXPress следует вводить цифру 9.

Абсолютные номера страниц

Абсолютный номер страницы указывает на истинное положение страницы в документе, то есть первая страница помечается цифрой 1, вторая — цифрой 2 и т.д. Для того чтобы задать абсолютный номер страницы, нужно перед самой цифрой, представляющей положение страницы в документе, ввести знак "плюс". Например, чтобы перейти к первой странице документа, следует указать +1, ко второй странице — +2 и т.д.

Работа с разделами

Номер страницы в разделе задается в диалоговом окне Section (Раздел), вызываемом командой Page⇨Section (Страница⇨Раздел) и представляет собой адаптированный именно для данного раздела номер страницы. Использовать номера в разделах следует, если нумерация страниц в документе не должна начинаться с первой страницы. Например, такая ситуация может встретиться при работе над журналом, когда каждая статья хранится в отдельном документе, или при работе над книгой, в которой для нумерации введения следует использовать римские цифры. Кроме того, один документ может быть разбит на несколько разделов с автономной нумерацией страниц (например, для одного раздела используются цифры 1-, 2- и т.д., а для другого — заглавные буквы А-, Б- и т.д.). Тогда номера страниц раздела можно использовать для изменения формата числа на римские цифры и т.д. Диалоговое окно Section показано на рис. 2.6.

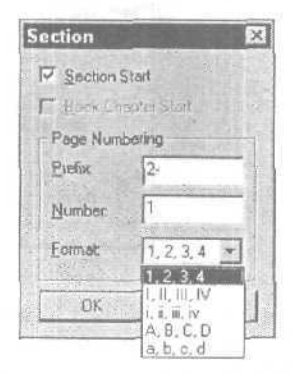


Рис. 2.6. В диалоговом окне Section можно создавать разделы внутри документа, имеющие собственную нумерацию страниц



Для того чтобы перейти к странице, пронумерованной внутри раздела, или чтобы распечатать ее, следует указать сначала раздел, в котором она находится, а затем определить номер, отображенный на странице. Например, если нужно перейти на страницу 5 второго раздела, то в диалоговом окне Go to Page можно указать путь вроде 2-5. Да и к тому же в раскрывающемся списке с номерами страниц и на палитре Document Layout также имеется номер 2-5.

Однако это не даст желаемого результата. В QuarkXPress нужно в таких случаях вводить абсолютные номера страниц. Если вы введете просто 5, программа перейдет к пятой странице первого раздела, абсолютный номер которой равен 5.

Изменение масштаба

Еще одна операция навигации, которой вам часто придется пользоваться в QuarkXPress, — это изменение масштаба. Доя этого в QuarkXPress существуют несколько опций.

Для небольшой регулировки или для выбора определенных областей, которые нужно приблизить, прекрасно подходят инструменты палитры Zoom (Масштаб). Проще всего сначала выбрать один из инструментов Zoom, а затем щелкать им на документе. Тогда при каждом следующем щелчке выбранная область будет увеличиваться на 25%. (Шаг увеличения масштаба можно изменить на вкладке Tools (Инструменты) диалогового окна Preferences). Для этого щелкните на инструменте Zoom, представленном на этой вкладке, а затем на кнопке Modify (Изменить).) Если во время щелчка удерживать нажатой клавишу <Option> или <Alt>, то выбранная область будет не увеличиваться, а уменьшаться с таким же шагом.

Можно также воспользоваться меню View и выбрать из него один из имеющихся режимов отображения: Fit in Window (По размеру окна), 50%, 75%, Actual Size (Реальный размер) и Thumbnails (Миниатюра), показанный на рис. 2.7. Для нескольких из этих опций имеются клавиатурные сокращения: <⌘+0 (ноль)> или <Ctrl+0 (ноль)> для Fit in Window, <⌘+1> или <Ctrl+1> для Actual Size и <Shift+F6> для Thumbnails.

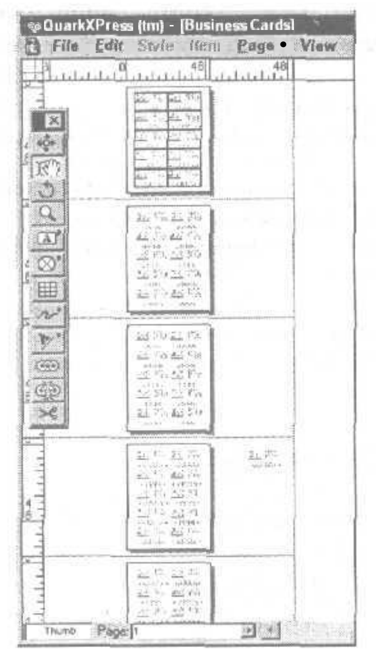


Рис. 2.7. Режим отображения Thumbnails позволяет видеть сразу несколько страниц и разворотов

В левом нижнем углу документа находится поле или раскрывающееся меню, с помощью которого можно изменять масштаб документа в процентах. Масштабная шкала начинается с 30% и заканчивается 800% и имеет цену деления 0,1%. (Для перехода в режим отображения миниатюр страниц следует ввести Т.) Поле масштаба можно использовать двумя способами.

- Чтобы заменить имеющийся масштаб определенным значением, можно выделить значение, находящееся в поле, ввести новое значение и нажать клавишу <Return> или <Enter>.
- Можно также быстро перейти в поле и ввести в него определенное значение. Для этого нужно нажать комбинацию клавиш <ControI+V> или <Crtl+Alt+V>, ввести новое значение и нажать клавишу <Return> или <Enter>. Этот метод позволяет изменять режим отображения, не отрывая рук от клавиатуры.

Направляющие

Б QuarkXPress имеется несколько инструментов, позволяющих регулировать положение элементов с высокой точностью с помощью направляющих и линеек. Направляющие и линейки имеют важное значение при макетировании, поскольку помогают правильно расположить элементы. На вкладке Display диалогового окна Preferences, которое открывается командой Edit⇨Preferences⇨Preferences или с помощью комбинации клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Alt+Shift+Ctrl+Y>, можно выбрать следующие типы направляющих, предназначенных для выравнивания элементов.

- **Margin** (Поле) (обычно синего цвета). Направляющие полей обозначают используемые по умолчанию области колонок и задают расстояние между полосами набора для текстовых блоков.
- **Ruler** (Линейка) (обычно зеленого цвета). Направляющие линейки — это линии, которые можно провести от горизонтальной и вертикальной линеек для облегчения выравнивания элементов.
- Grid (сетка) (обычно пурпурного цвета). Базовые линии сетки показывают положение базовых линий текста (невидимых линий, на которых расположены символы).

Цвет направляющих помогает отличить их от других линий и блоков на макете. Совсем необязательно отображать все три типа направляющих одновременно.

Как правило, направляющие полей используются постоянно, а направляющие линейки — лишь от случая к случаю, в частности, для выравнивания элементов в блоке по заданной координате линейки. Для точного позиционирования блоков и их полей лучше использовать числовые координаты (значения X и Y на палитре Measurements). Однако базовые линии сетки помогают оценить глубину колонки и убедиться в отсутствии проблем с вертикальным выравниванием.

Изменение цвета направляющих

При желании цвета направляющих можно изменить произвольным образом с помощью палитры цветов.



Процесс определения цвета слегка отличается в Mac и Windows.

В компьютерах Mac достаточно щелкнуть на образце цвета для той направляющей, цвет которой необходимо изменить. Появится диалоговое окно с параметрами выбора цвета. В левой части этого диалогового окна перечислены различные цветовые модели, любую из которых можно использовать. Новый цвет направляющей будет отображен в поле New (Новый

цвет), а исходный цвет направляющей — в поле Original (Исходный цвет). Если использовать цветовой круг, который показан на рис. 2.8, нужно указать на нем точку, отвечающую нужному оттенку, и использовать поля, находящиеся в правой части диалогового окна для точной регулировки оттенка, насыщения и яркости.

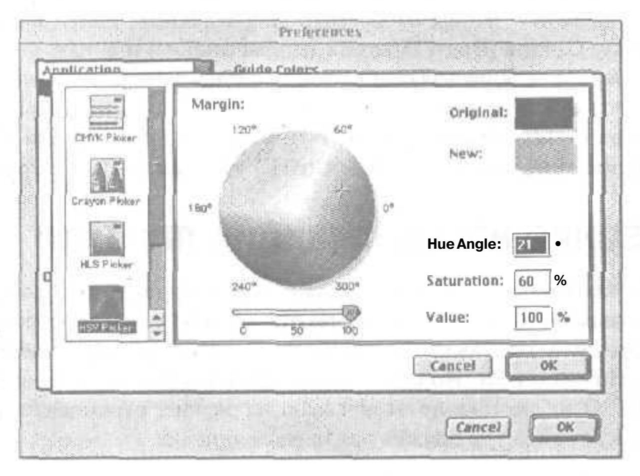


Рис. 2.8. Выбор цвета направляющей в QuarkXPress для Mac

В Windows нужно лишь щелкнуть на образце цвета для той направляющей, цвет которой вы хотите изменить. Появится диалоговое окно с параметрами выбора цвета. В диалоговом окне будет представлен перечень цветов, определенных по умолчанию, а также кнопка Define Custom Colors (Определить пользовательские цвета), с помощью которой можно создавать собственные цвета. Вид диалогового окна Custom Colors (Пользовательские цвета) показан на рис. 2.9. Укажите точку на цветовой палитре, отвечающую нужному оттенку, и с помощью полей, расположенных в нижней части окна, точно настройте оттенок, насыщение и яркость или же задайте содержание красного, зеленого и синего цветов. Щелкните на кнопке Add to Custom Colors (Добавить в пользовательские цвета), чтобы новый цвет стал доступен в диалоговом окне (таким образом можно создать не более 16 пользовательских образцов цвета).

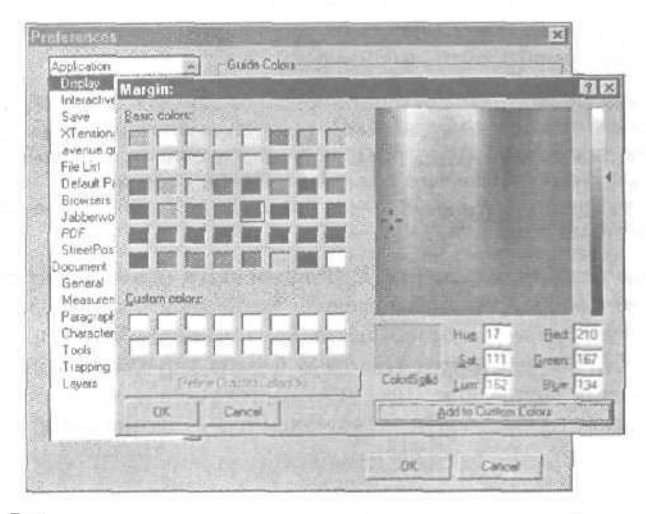


*Рис. 2.9. Выбор цвета направляющей в QuarkXPress для **Windows***

Отображение и скрытие направляющих

Выбрав цвета направляющих на вкладке Display диалогового окна Preferences (комбинация клавиш <Alt+Shift+Ctrl+Y>), используйте меню View для отображения этих направляющих на странице документа. Чтобы отобразить направляющие полей и линейки, выберите команду View⇨Show Guides (Вид⇨Показать направляющие) или нажмите клавишу <F7>, а чтобы убрать их с экрана — View⇨Hide Guides (Вид⇨Скрыть направляющие) (вместо этой команды также используется клавиша <F7>). Чтобы отобразить или скрыть базовые линии сетки, выберите соответственно команду View⇨Show Baseline Grid или View⇨Hide Baseline Grid (или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F7> в Windows или <Option+F7> в Mac).

Использование направляющих линейки

Чтобы сформировать направляющую линейки, нужно расположить указатель на горизонтальной или вертикальной линейке и затем нажать кнопку мыши и перетащить направляющую в нужное положение. Направляющие линейки будут отображаться независимо от действия команд Show Rulers и Hide Rulers. Чтобы убрать направляющую, выделите ее и перетащите на линейку. Если линейка не отображена на экране, перетащите направляющую за пределы страницы в то место, где должна находиться линейка.

Размещение направляющих на переднем плане или позади блоков

С помощью списка Guides на вкладке General диалогового окна Preferences можно выбрать способ размещения направляющих: на переднем плане (используется по умолчанию) или позади блоков. Если направляющие расположены позади блоков, то лучше видно содержимое блоков, но сложнее определить, выровнены ли элементы внутри блоков по отношению к полям или базовым линиям. На рис. 2.10 показаны направляющие, которые отображены на экране и расположены позади блоков.

Блоки "перекрывают" направляющие (то есть закрывают собой направляющие линии), если им определен цвет фона или если они выделены с помощью инструмента Content *и* на вкладке Display диалогового окна Preferences установлен флажок Opaque Text Box Editing (Редактирование непрозрачных текстовых блоков).



Флажок Opaque Text Box Editing появился только в QuarkXPress 5. Эта удачная новинка позволяет присваивать текстовым блокам, которые не имеют цвета фона, временный фон на этапе редактирования, который обычно является белым. Такое изменение облегчает чтение содержимого текстового блока не только при отображенных направляющих, но и при помещении текста над другими элементами.

Обратите внимание на то, что на рис. 2.10 линии сетки проходят внутри основного текстового блока, но не в верхних текстовых блоках. Чтобы добиться этого, мы присвоили верхним текстовым блокам фон в виде белого цвета (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). У других текстовых блоков отсутствует фон, что позволяет направляющим проходить внутри них. (При этом направляющие отображены позади блоков. Если бы мы отобразили направляющие на переднем плане, то они стали бы видны и внутри верхних блоков.)

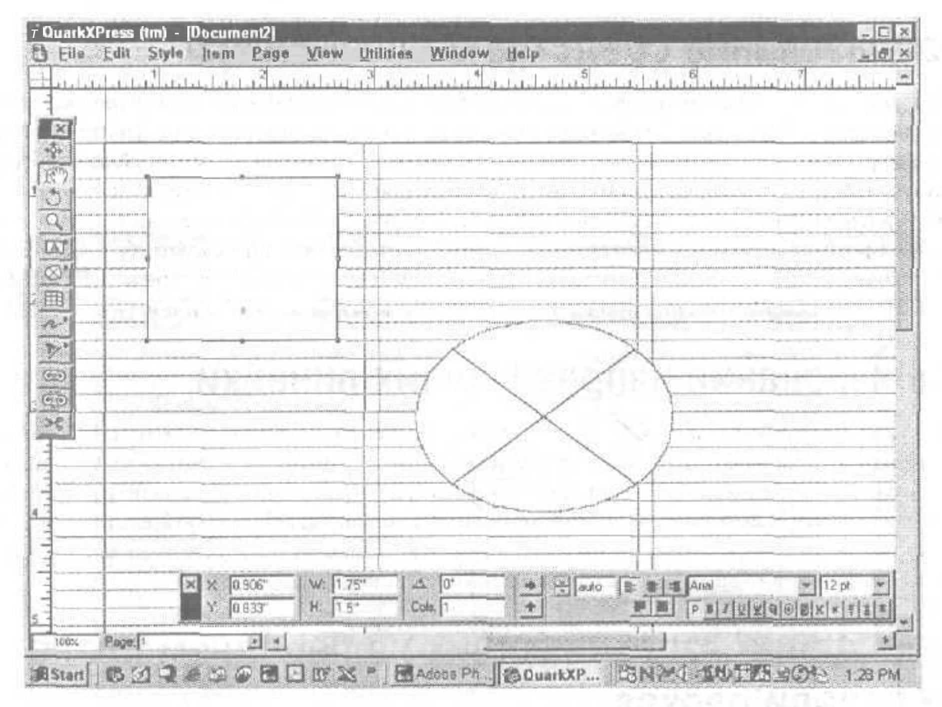


Рис. 2.10. ***Здесь** направляющие расположены позади блоков. Графические блоки скрывают направляющие, так как имеют сплошной фон белого цвета, а текстовый блок перекрывает направляющие, потому что он в данный момент выбран с **помощью** инструмента **Content***

Привязка к сетке

В меню View находится еще одно удобное средство выравнивания элементов страницы — это опция Snap to Guide (Привязать к сетке) (комбинация клавиш <Shift+F7>). При включении этои функции направляющие как бы намагничиваются и начинают притягивать к себе объекты, помещаемые на страницу, заставляя их "приклеиваться" к ближайшей направляющей. Конечно, это свойство окажется полезным не всегда, а только для решения определенных задач. Поэтому его можно отключать, когда в нем не будет надобности.

Так когда же может пригодиться свойство Snap to Guides? Представьте, что вам требуется создать структурированный документ с иллюстрациями, заключенными в рамки, ширина которых составляет 0,5 пункта и которые выровнены по левому краю страницы. Для такого задания стоит включить свойство Snap to Guides, чтобы помещаемые на страницу иллюстрации выстраивались у ее левого края. С другой стороны, если у вас уже имеется документ, элементы в котором расположены во многих местах страницы, то, вполне возможно, удобнее будет выровнять их на глаз или средствами палитры Measurements, а не привязывать автоматически к ближайшим направляющим линиям.

Можно управлять размерами области вокруг направляющей, в пределах которой на элементы будет действовать "сила притяжения". Характерный размер области вводится в поле Snap Distance (Расстояние привязки), которое задается на вкладке General диалогового окна Preferences. Значение расстояния указывается в пикселях и лежит в пределах от 1 до 100. Если расстояние равно 6 пикселям (по умолчанию), то любой элемент, находящийся на расстоянии до 6 пикселей от направляющей, оказывается привязанным к ней.

Использование средства Guide Manager

Помимо полей, линеек и базовых линий в QuarkXPress можно добавлять дополнительные направляющие линии с помощью нового средства, введенного в версии 4.1, — Guide Manager. Диалоговое окно этого инструмента, которое запускается командой Utilities⇨Guide Manager (Утилиты⇨Менеджер направляющих), показано на рис. 2.11.

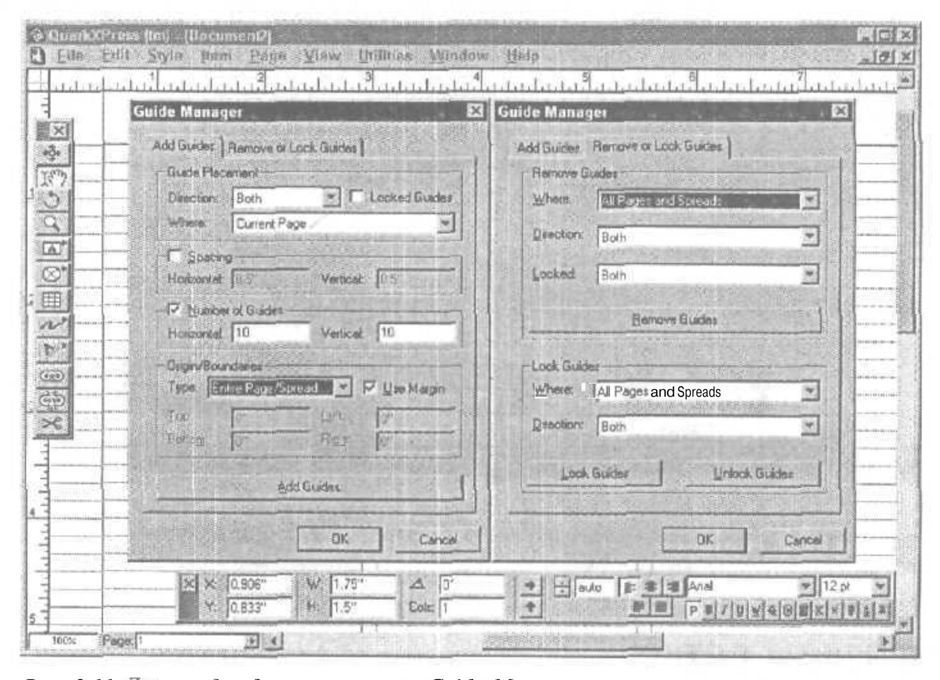


*Рис. 2.11. Две вкладки **диалогового окна Guide** Manager*

По существу, Guide Manager автоматизирует процесс добавления направляющих линеек, поэтому не стоит удивляться тому, что все направляющие, которые создаются с помощью этого свойства, будут иметь цвет направляющих линеек. Диалоговое окно и две его вкладки на первый взгляд могут показаться довольно запутанными, однако в них нет ничего сложного. Чтобы помочь вам разобраться, дадим несколько полезных советов.

- На вкладке Add Guides (Добавление направляющих) первым делом обратите внимание на раздел Guide Placement (Расположение направляющей). В нем указывается ориентация направляющей — горизонтальная, вертикальная или в обоих направлениях — и стоит ли блокировать эти направляющие в их положениях (таким образом, чтобы их невозможно было перетащить в новое место)? Также здесь задается "область действия" направляющих: то ли это будет только текущая страница, то ли текущий разворот, или же все страницы, или все развороты.
- Два следующих раздела — Spacing (Интервал) и Number of Guides (Количество направляющих) связаны между собой. Но использовать их можно как вместе, так и по одному. Если установить флажок Spacing, можно указать программе, на каком расстоянии друг от друга должны находиться направляющие линии. Если же установить флажок Number of Guides, появляется возможность сообщить программе количество направляющих, которое должно отображаться на странице. Если установить *только*

флажок Spacing, QuarkXPress создаст столько направляющих, сколько потребуется для того, чтобы заполнить страницу или разворот. Если установить *только* флажок Number of Guides, программа разместит направляющие с такими интервалами, которые позволят заполнить, опять же, всю страницу или разворот. Если же установить и флажок Spacing, и флажок Number of Guides, QuarkXPress создаст указанное количество направляющих и разместит их с заданным интервалом.

В разделе Origin/Boundaries (Начало/Границы) можно задать область, в которой располагаются направляющие линии. Границы этой области перемещаются на указанное расстояние с помощью настроек Top (Верхний), Left (Левый), Bottom (Нижний) и Right (Правый). То есть, если в поле Bottom ввести 3 ' ', это будет означать, что нижняя граница установлена на 3 дюйма (около 8 сантиметров) от нижнего края страницы. Опция Absolute Position (Абсолютное положение) означает точное задание размеров; значение 3 ' ' в поле Bottom будет означать, что на 3 дюйма ниже границы будет проходить нижняя граница направляющих линий. Опция Entire Page/Spread (Вся страница/разворот) даст программе задание заполнить направляющими всю страницу или разворот (не касаясь границ). И, наконец, если установить флажок Use Margins (Учитывать поля), положение области с направляющими будет отсчитываться от левого верхнего угла поля страницы, а не от верхнего левого угла страницы, что делается по умолчанию.

Проведя настройку по своему усмотрению, следует щелкнуть на кнопке Add Guides (Добавить направляющие). И затем, если увиденное на экране не будет соответствовать вашим ожиданиям, просто щелкните на кнопке Cancel (Отмена) и направляющие линии будут убраны. Чтобы принять полученные направляющие, щелкните на кнопке OK.

К уже созданным направляющим можно применять команды Remove Guides (Удалить направляющие) или Lock Guides (Блокировать направляющие).

Опции, представленные в разделе Remove Guides, предназначены для удаления направляющих. Здесь можно задать способы удаления направляющих: со всех разворотов, со всех страниц или и с тех, и с других, или же только с текущей страницы или разворота. Можно также выборочно удалить только горизонтальные или только вертикальные направляющие, а также только заблокированные или только разблокированные, или и те, и другие. После выбора нужных опций вам останется лишь щелкнуть на кнопке Remove Guides. Помните: если полученный результат вас не устроит, для отмены следует щелкнуть на кнопке Cancel. В противном случае нужно щелкнуть на кнопке OK, чтобы сохранить изменения.

Команда Lock Guides действует подобно команде Remove Guides и имеет те же самые опции, позволяющие указать страницу, на которой будут блокироваться или разблокироваться направляющие, и выбрать только горизонтальные, только вертикальные или оба типа линий. Для блокировки указанных направляющих следует щелкнуть на кнопке Lock Guides, а для разблокирования — на кнопке Unlock Guides. Помните: если полученный результат вас не устраивает, для отмены следует щелкнуть на кнопке Cancel. В противном случае нужно щелкнуть на кнопке OK, чтобы сохранить изменения.

Инструменты

Панель инструментов наиболее часто используется при создании документов в QuarkXPress. Можно даже сказать, что доступ к средствам QuarkXPress во многом обеспечивают именно инструменты. При первом запуске программы панель инструментов располагается

вдоль левой границы окна документа. Если она отсутствует на экране, можно отобразить ее, выбрав команду Show Tools (Показать инструменты) из меню View (или нажав клавишу <F8>). Эта панель содержит инструменты, используемые для создания, изменения, просмотра, связывания и поворота текстовых и графических блоков и линий.

Чтобы использовать инструмент, сначала его необходимо активизировать. Для этого нужно поместить указатель мыши на значок нужного инструмента и щелкнуть левой кнопкой мыши. Некоторые инструменты имеют вложенные опции (у таких инструментов имеется стрелка справа от значка), которые отображаются, если щелкнуть на стрелке. Удерживая нажатой кнопку мыши, можно выбрать определенный "подвид" инструмента. В зависимости от выбранного инструмента указатель мыши примет определенную форму, отражающую выполняемую инструментом задачу. Например, если щелкнуть на инструменте Linking (Связь), а затем в текстовом блоке, указатель мыши примет форму звеньев цепи.

В последующих главах книги подробно рассматриваются операции, которые можно выполнить с помощью панели инструментов. В следующих разделах этой главы содержится краткое описание каждого инструмента. Стандартные инструменты представлены на рис, 2.12.

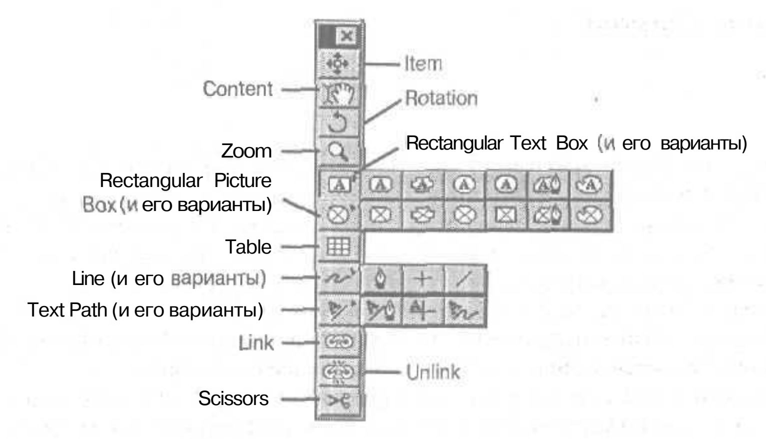
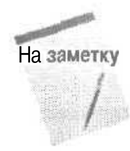
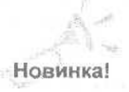


***Рис.** 2.12. **Стандартные** инструменты QuarkXPress*



Палитра Web Tool (Web-инструменты) отображается только тогда, когда создается новая Web-страница или открывается уже имеющаяся. В таких случаях у элемента Tools (Инструменты) меню View (Вид) появляется подменю, в котором представлены два элемента: один для отображения панели инструментов, а другой — палитры Web Tool.

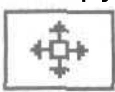


В QuarkXPress 4.x появилась возможность адаптации панели инструментов под нужды пользователей. Стало возможным, например, перемещать инструменты создания графических блоков из всплывающего меню на панель и обратно. В пятой версии разработчики Quark отказались от этой возможности. В память о нем осталось только то, что по умолчанию на панели отображается последняя разновидность инструмента, выбранная из всплывающего меню.

Инструменты управления

С помощью первых пяти инструментов панели осуществляется управление существующими элементами страницы. А первые два инструмента: Item (Элемент) и Content (Содержимое), являются основными инструментами QuarkXPress.

Инструмент Item



Инструмент Item (Элемент), первый на панели инструментов, управляет *внешним* видом элемента на странице, например, его положением. (Если вы хотите изменить что-либо *в самом* элементе на странице, используйте инструмент Content, описанный ниже.) С помощью инструмента Item можно управлять размерами и положением элемента. Если вы хотите изменить форму, место или внешний вид текстового, графического блоков или линии, используйте инструмент Item, Он позволяет выбирать, перемещать, группировать, разгруппировывать, вырезать, копировать и вставлять текстовые и графические блоки, линии и группы. Если при выбранном инструменте Item щелкнуть на блоке, то он становится *активным,* т.е. его можно изменять и перемещать. По краям активного блока или линии появляются маркеры выделения, перетаскивая которые можно изменить размер блока или линии.

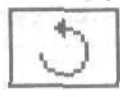
Инструмент Content



Если инструмент Item позволяет управлять внешним видом элемента на странице, то инструмент Content (Содержимое), второй инструмент панели, отвечает за внутреннее наполнение объекта. К числу операций, выполняемых с помощью инструмента Content, относятся *импортирование* (помещение текста в текстовый блок или добавление рисунка в графический блок), вырезание, копирование, вставка и редактирование текста. Чтобы отредактировать текст в текстовом блоке, сначала выберите инструмент Content. Затем выделите фрагменты текста, которые вы хотите отредактировать, перетащив указатель мыши по выделяемой области или используя перечисленные ниже комбинации щелчков мыши.

В графическом блоке при выбранном инструменте Content указатель мыши принимает форму руки. Этот инструмент можно использовать в графическом блоке для перемещения содержимого, а также для выполнения операций над рисунками, например, применение теней, цветов или других эффектов.

Инструмент Rotation



С помощью инструмента Rotation (Вращение), третьего инструмента панели, вы можете поворачивать элементы на странице. Выбрав инструмент Rotation, можно щелкнуть на текстовом, графическом блоке или линии и повернуть этот элемент, перетаскивая его на нужный угол. Элементы на странице можно также поворачивать с использованием элементов палитры Measurements или команды Modify меню Item (комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).

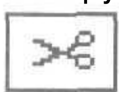
Инструмент Zoom



Работая над документом в QuarkXPress, можно изменить масштаб страницы на экране. Например, изменяя текст размером 8 пунктов, можно увеличить масштаб его представления

на экране и облегчить редактирование. Инструмент Zoom (Масштаб), четвертый инструмент панели, позволяет уменьшить или увеличить масштаб документа в окне. При выборе инструмента Zoom указатель принимает форму лупы. Если переместить указатель в окно документа и щелкнуть, масштаб соответствующей части экрана увеличится на 25%. А если нажать и удерживать нажатой клавишу <Option> или <Alt>, то при щелчке инструментом Zoom, наоборот, произойдет уменьшение масштаба на 25%.

Инструмент Scissors



Инструмент Scissors, последний инструмент панели, впервые представлен в QuarkXPress 4.1. С его помощью можно обрезать линии, кривые или блоки, тем самым редактируя векторные иллюстрации, созданные в QuarkXPress, или создавая фигуры необычной формы.

Инструменты создания элементов

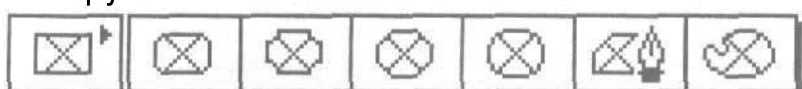
Второй класс инструментов, представленных на панели инструментов, предназначен для создания элементов на страницах документа. А без элементов — главным образом, текстовых и графических блоков — невозможно ввести в документ содержимое: текст и рисунки.

Инструменты Text Box



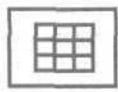
QuarkXPress ориентирована на использование блоков. Хотя в QuarkXPress можно импортировать текст из файла, созданного в текстовом процессоре, или ввести его на страницу с использованием встроенных средств редактирования, для хранения текста необходимо создать блок. Можно потребовать, чтобы прямоугольные текстовые блоки на каждой странице документа создавались QuarkXPress автоматически. Текстовые блоки различной формы (прямоугольные, с закругленными углами, с вогнутыми углами, со снятыми фасками, овальной формы, определяемые контурами Безье или произвольной формы) можно также создать вручную с использованием одного из инструментов Text Box (Текстовый блок) (см. рис. 2.12). Инструменты Text Box расположены на пятой позиции панели инструментов. QuarkXPress запоминает последний использованный вами инструмент Text Box и применяет его по умолчанию при следующем создании текстового блока.

Инструменты Picture Box



Графические блоки представляют собой контейнеры для хранения графических объектов, импортируемых из других графических программ. QuarkXPress предоставляет в ваше распоряжение семь инструментов Picture Box (Графический блок), которые расположены на панели инструментов на шестом месте. С помощью этих инструментов можно нарисовать блоки для вставки рисунков различной формы.

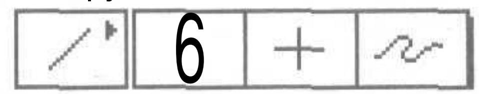
Инструмент Table



Это новый инструмент QuarkXPress, который позволяет создавать таблицы. Сами таблицы по существу являются ничем иным, как последовательностью связанных текстовых и графических блоков, поэтому для управления ячейками таблицы используются практически те же средства, что и для текстовых и графических блоков.

Новинка! Возможность **создания** таблиц появилась только в пятой **версии QuarkXPress.**

Инструменты Line



Инструменты Line (Линия), занимающие восьмое место на панели, позволяют рисовать линии или разделители. Нарисовав линию, вы можете изменить ее толщину *(начертание)* или стиль (пунктирная, двойная и т.д.). Разновидности этого инструмента соответствуют различным типам прямых и кривых линий,

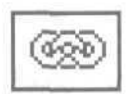
Инструменты Text Path



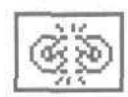
Инструменты Text Path, подобно инструментам Line, позволяют создавать линии, но не простые, а огибающие для текстовых строк. С помощью этих инструментов можно расположить текст вдоль кривых, окружностей и контуров различной формы.

Инструменты связывания текстовых блоков

Последними на панели расположены инструменты Linking (Связать) и Unlinking (Разъединить).



Инструмент Linking позволяет объединить текстовые блоки так, чтобы текст перетекал из одного блока в другой.



Инструмент Unlinking используется для разрыва связей между текстовыми блоками.

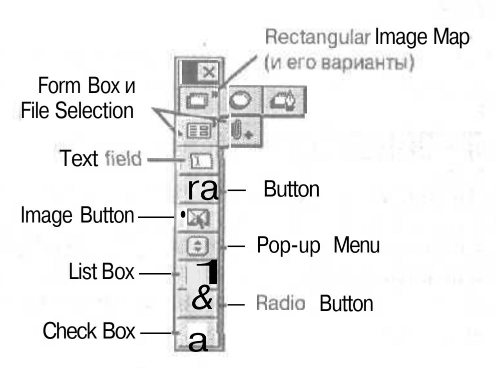
Связывание особенно полезно для оформления разрывного текста, например, если материал начинается на первой странице, а продолжается на четвертой.



Более подробно вопросы связывания рассматриваются в **главе** 12.

Web-инструменты

Набор Web-инструментов, показанных на рис. 2.13, позволяет создавать элементы, характерные для Web-страницы, такие как карты изображений (то есть рисунки, снабженные ссылками) и формы (заполняемые пользователями). Открывается эта панель инструментов с помощью команды View⇨Tools⇨Web Tools (Вид⇨Инструменты⇨Web-инструменты).



Рис, 2.13. Инструменты QuarkXPress, предназначенные для создания Web-страниц

Web-инструменты появились только в **QuarkXPress 5.**

Новинка!

Инструмент Image Map

Инструмент Image Map имеет три разновидности, отвечающие различным типам карт изображений. По сути, карта изображений представляет собой графическое изображение, при щелчке на области которой пользователь переходит на новую Web-страницу.

Инструменты Form Box и File Selection

С помощью этих двух инструментов можно создавать на Web-страницах два вида форм. Инструмент Form Box позволяет создавать стандартные пустые формы для заполнения, в которые пользователи смогут вводить информацию, например, сведения о подписке на издание. Инструмент Selection File создает диалоговые окна, в которых пользователи могут выбирать файлы и затем загружать их.

Инструмент Text Field

Инструмент Text Field по существу является простой однострочной разновидностью инструмента Form Box.

Инструменты Button и Image Button

С помощью этих инструментов дизайнер Web-страницы может создавать кнопки, на которых пользователь будет щелкать для выполнения определенных операций. Инструмент Button предназначен для создания кнопок, в то время как инструмент Image Button создает графические блоки, наделяя их характеристиками кнопок.

Инструмент Pop-up Menu

Инструмент Pop-up Menu предназначен для создания всплывающих меню, из которых пользователь сможет выбирать необходимые элементы.

Инструмент List Box

Инструмент List Box предназначен для создания блоков, в которые пользователь сможет вводить списки элементов, предназначенные, например, для заполнения базы данных в Web.

Инструменты Radio Button и Check Box

Эти инструменты позволяют выбирать определенные опции на Web-странице. Переключатель, созданный с помощью инструмента Radio Button, позволяет указать только один элемент из списка, в то время как флажки, созданные с помощью инструмента Check Box, пользователь может устанавливать все вместе.

Палитры

Одно из новых средств интерфейса QuarkXPress — *палитры.* Палитры позволяют выполнять широкий диапазон операций над открытым документом без использования меню. В последнее время палитры стали активно применяться во многих программах. Они обеспечивают наиболее быстрый способ выполнения операций в процессе создания документов в QuarkXPress. Вы, несомненно, будете постоянно пользоваться двумя палитрами: панелью инструментов и Measurements.

Использование палитр

Программа QuarkXPress снабжена большим количеством интерактивных палитр, которые обеспечивают быстрый доступ к наиболее часто используемым средствам программы. Практически все действия, выполняемые на палитрах, можно запустить из меню или диалогового окна, однако во многих случаях наиболее удобными оказываются все же первые. Удобство палитр во многом обусловлено тем, что при их использовании можно сразу видеть результат проведенных изменений.

Открытие и закрытие палитр

Для того чтобы открыть палитру или вкладку, следует выбрать в строке меню соответствующую ей команду (например, View⇨Show Colors (Вид⇨Показать цвета)). У некоторых из этих команд имеются клавиатурные эквиваленты, которые также указаны в меню. Чтобы закрыть палитру, нужно щелкнуть на кнопке закрытия, которая расположена в левом верхнем углу палитры (в Mac) или в правом верхнем углу (в Windows). Кроме того, можно выбрать соответствующую команду закрытия (например, View⇨Hide Colors (Вид⇨Скрыть цвета)).

Изменение размеров палитры

Доя того чтобы сжать палитру до размеров заголовка, следует щелкнуть на кнопке Zoom (в Mac) или Minimize (в Windows). Для компьютеров Mac существует также возможность сворачивания палитры до размеров строки заголовка, которая не будет содержать самого заголовка. Для этого следует щелкнуть на кнопке Window Shade. Для перемещения палитры нужно перетащить се за заголовок.

У нескольких палитр имеются стрелки, расположенные в правом нижнем углу. С помощью этих стрелок также можно изменять размеры палитры.

Ввод информации на палитре

На палитрах расположены разнообразные элементы управления, позволяющие вводить необходимую информацию. Речь идет о меню, полях и списках, на которых можно щелкать. Любые подобные элементы управления действуют одинаково для всех палитр.

- Меню. При щелчке на меню открывается список опций. После выбора одной из этих опций программа немедленно вносит соответствующее изменение.
- **Поля.** Для того чтобы ввести в поле новое значение, следует сначала выделить имеющееся значение. (Обратите внимание на то, что в эти поля можно вводить значения в разных единицах измерения.) Чтобы принять новое значение, нужно выполнить одну из следующих операций: нажать комбинацию клавиш <Shift+Return> или <Shift+Enter>, нажать клавишу <Tab> для перехода в следующее поле, нажать комбинацию клавиш <Shift+Tab>для перехода в предыдущее поле или просто щелкнуть на любом месте палитры или документа. А чтобы покинуть поле, не принимая измененного значения, нужно щелкнуть на кнопке <Esc>.
- **Стрелки.** Некоторые поля снабжены стрелками, направленными вверх и вниз. При щелчках на этих стрелках происходит увеличение или уменьшение значения, находящегося в поле.
- Значки. При щелчке на значке, например, на значке с буквой В палитры Measurements для выделения текста полужирным начертанием, соответствующее изменение вносится немедленно.

Палитра Measurements

Палитра Measurements (Измерение), показанная на рис. 2.14, впервые разработана компанией Quark и с тех пор широко используется в других программных продуктах. Эта палитра — одно из самых значительных достижений в развитии настольных издательских систем, Вам придется пользоваться ею постоянно. Палитра Measurements обеспечивает точную информацию о положении и атрибутах любого выделенного элемента страницы и позволяет вводить значения для изменения этих параметров. Если вы хотите отобразить палитру Measurements, откройте документ и выберите команду View⇨Show Measurements или нажмите клавишу <F9>.

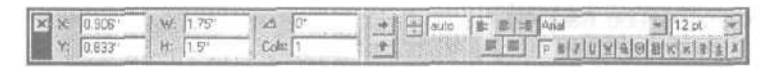


Рис. 2.14. Вид палитры Measurements при выделенном тексте



К следующему полю палитры Measurements можно перейти, нажав клавишу <TaЬ>, а к предыдущему — <Shift+Tab>. Если вы ввели неверное значение в одно из полей и получили сообщение об ошибке, можете вернуться к предыдущему значению, нажав комбинацию клавиш <⌘+Z> или <Ctrl+Z>.

Вид палитры при работе с текстом

Информация, отображаемая на палитре Measurements, зависит от того, какой элемент выделен в данный момент. Если выделен текстовый блок, на палитре Measurements отображаются координаты текстового блока (X и Y), его размер (W и H), угол поворота и число колонок (Cols). Две кнопки со стрелками позволяют расположить текст в блоке по горизонтали или по вертикали.

С помощью двух небольших кнопок со стрелками, направленными вверх и вниз, можно изменить межстрочный интервал в выделенном фрагменте текста (или просто ввести значение рядом с этими стрелками). Инструмент в виде пары кнопок со стрелками, направленными влево и вправо, позволяет настраивать кернинг, или межсимвольное расстояние, в выделенном фрагменте текста. С помощью кнопок выравнивания можно выбрать тип выравнивания: по левому краю, по центру, по правому краю, по обоим краям или принудительное выравнивание по обоим краям. В последнем разделе этой палитры можно изменить шрифт, его размер и стиль в выделенном фрагменте текста.

Вид палитры для графического блока

Если выделен графический блок, палитра Measurements содержит другие параметры (рис. 2.15). На ней отражены координаты расположения блока (X и Y), его размер (W и H), угол поворота и радиус закругления.

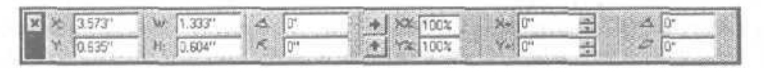


Рис. 2. IS, Вид палитры Measurements при выбранном графическом ***блоке***

Элементы справа от серой вертикальной черты в центре палитры относятся к изображению в графическом блоке. Две кнопки со стрелками позволяют ориентировать рисунок по горизонтали или по вертикали. Поля справа от этих кнопок позволяют выбрать процентное соотношение уменьшения или увеличения (X% и Y%), координаты абсолютного позиционирования (X+ и Y+), угол поворота рисунка внутри блока и угол наклона.

Вид палитры для линий

Если выбрана линия, в левой части палитры Measurements отображается информация о ее положении и длине. (Эта информация может выводиться различными способами в зависимости от выбранных параметров.) В правой части палитры отражаются ширина линии, ее стиль и тип стрелки, как показано на рис. 2.16. Вы можете выбрать стиль линии из списка.

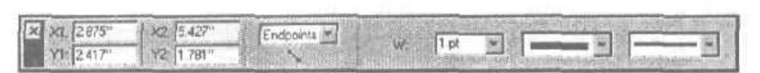


Рис. 2.16. Вий палитры Measurements при выделенной линии

Палитра Document Layout

Палитра Document Layout (Макет документа) позволяет создавать, присваивать имя, удалять, перемещать и применять шаблоны страниц. С ее помощью можно также добавлять, удалять и перемещать отдельные страницы документа. Чтобы отобразить палитру Document Layout, которая показана на рис. 2,17, выберите команду Show Document Layout (Показать макет документа) из меню View (нажмите клавишу <F4> в Windows или <F10> в Mac).

В верхней части палитры находятся *шаблоны страниц*. Это шаблоны, на основе которых можно создавать новые страницы и которые можно применять к существующим страницам. Сами страницы документа приведены в нижней части палитры.

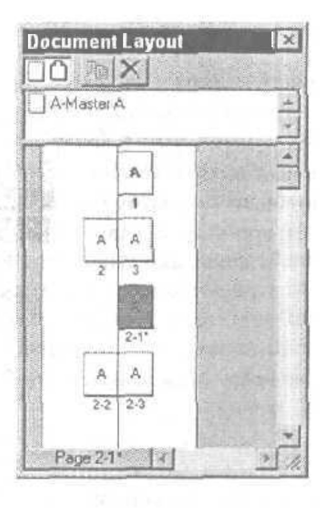


Рис. 2.17. Палитра Document Layout

Палитра Style Sheets

На палитре Style Sheets (Таблицы стилей), которая показана на рис. 2.18, содержатся имена дескрипторов стилей абзаца, примененных к выделенным абзацам, и имена дескрипторов стилей символа, примененных к символам в выделенном фрагменте. Палитра Style Sheets позволяет также применять к абзацам и символам таблицы стилей. Чтобы вывести на экран палитру Style Sheets, выберите команду Show Style Sheets (Показать таблицы стилей) из меню View (нажмите клавишу <F11>).

Под стилем абзаца понимается набор атрибутов, применяемых к абзацу в целом, таких как шрифт, выравнивание и межсимвольное расстояние. Стилем символа называют набор атрибутов, применяемых к выделенному фрагменту текста, таких как начертание шрифта (курсив или полужирный), размер символов и тип шрифта. Таблицы стилей позволяют задавать комбинации значений атрибутов, а затем применять таблицы к тексту, атрибуты которого должны иметь именно такие значения.

Палитра Colors

На рис. 2.19 показана палитра Colors (Цвета). С помощью этой палитры можно выбрать цвет и оттенок (процентное значение), которые вы хотите применить к тексту, рисункам и фону текстовых и графических блоков. Для фона блоков можно создавать смешанные цвета на основе одного или двух сплошных цветов. Чтобы отобразить палитру Colors, выберите команду Show Colors из меню View (нажмите <F12>).

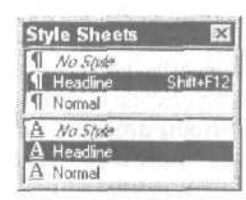


Рис. 2.18. Палитра Style Sheets



Рис. 2.19. Палитра Colors

Палитры специального назначения

Кроме палитр, ускоряющих выполнение обычных задач, в QuarkXPress имеются дополнительные палитры, которые являются единственным способом выполнения некоторых особых задач. В зависимости от типа выполняемой работы вы можете и не встретиться с этими палитрами. К примеру, палитра Lists (Списки) может пригодиться для создания таблиц, но ее вряд ли оценят те, кому не приходится создавать ничего больше кроме одностраничных рекламных объявлений. Ниже приведено описание палитр специального назначения в QuarkXPress.

Палитра Library

QuarkXPress позволяет хранить элементы макета (текстовые и графические блоки, линии или группы) на палитре Library (Библиотека). Чтобы воспользоваться этим средством, необходимо выделить элемент в документе или в рабочей области и перетащить его на открытую палитру Library. Элементы, хранящиеся в библиотеке, позднее можно использовать в других документах. Чтобы открыть палитру Library, пример которой показан на рис. 2.20, выберите команду File⇨Open⇨Library (Файл⇨Открыть⇨Библиотека).



Рис. 2.20. Палитра ***Library***



Более подробная информация о библиотеках приведена в главе 33.

Палитра Trap Information

Треппинг определяет способ печати одного цвета в документе после другого цвета. На палитре Trap Information (Параметры треппинга), показанной на рис. 2.21, можно задать или изменить ширину треппинга для выделенных элементов в диапазоне от -36 до 36 пунктов. Чтобы вывести на экран палитру Trap Information, выберите команду Show Trap Information из меню View (нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F12> в Windows или <Option+F12> в Mac).



Более подробная информация о треппинге приведена в главе 30.



Не используйте эту палитру, если не знаете ее функций. Треппинг — это сложный процесс, выполняемый специалистами, поэтому неквалифицированное его применение может привести к неожиданным результатам при печати документа.

Палитра Profile Information

На палитре Profile Intormation (Сведения о профиле), показанной на рис. 2.22, отображается информация, связанная с управлением цветом для выбранного изображения.

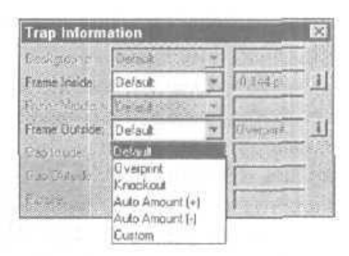


Рис. 2.21. Палитра **Trap** Information

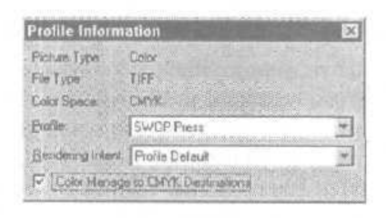


Рис. 2.22. Палитра Profile Information

Палитра Lists

Список — это перечень таблиц стилей абзаца, в котором перечислены все абзацы текста данного стиля, расположенные в различных местах документа. Например, при создании длинного документа вы можете определить таблицу стиля "глава" и "раздел" как список, а затем использовать кнопку Update (Обновить) на палитре Lists (Списки) (рис. 2.23), чтобы автоматически создать оглавление документа. На палитре Lists отображаются все фрагменты текста данного документа, связанные с таблицами стилей, составляющими список. Чтобы вывести на экран палитру Lists, выберите команду Lists из меню View (нажмите <Ctrl+F11> в Windows и <Option+F11> в Mac).



Более подробная информация об этих современных и мощных средствах содержится в главе 16.

Палитра инструментов Layers

Новая палитра Layers, показанная на рис. 2.24, позволяет распределять компоненты документа по слоям. К примеру, вы можете поместить комментарии или инструкции на отдельный слой, который можно скрыть перед выводом документа на печать. Или создать многоязычный документ, в котором один и тот же текст на разных языках помещается на отдельные слои, чтобы выводить его на печать только на одном языке и при этом использовать одну и ту же графику и основной макет. Так что палитра Layers — это замечательный способ организации отдельных компонентов документа.

Палитра Index

QuarkXPress позволяет ставить метки на некоторых словах при создании или чтении документа. Затем с помощью палитры Index (Предметный указатель), показанной на рис. 2.25, можно скопировать помеченные слова и составить иерархически упорядоченный предметный указатель. Если вас удовлетворяет перечень, содержащийся на палитре Index, вы можете составить предметный указатель, выбрав команду Utilities⇨Build Index (Утилиты⇨Составить предметный указатель). Чтобы вывести на экран палитру Index, выберите команду Index из меню View (нажмите <Ctrl+Alt+I> в Windows и <⌘+Option+I> в Mac).

Палитры, предназначенные для Web

Web-палитры появились только в QuarkXPress 5.

Палитра Placeholders

Палитра Placeholders (Заполнители), показанная на рис. 2.26, используется при создании XML-файлов. Язык XML используется для формирования структурированного Web-содержимого, поэтому на палитре отображается структура определенного XML-файла.

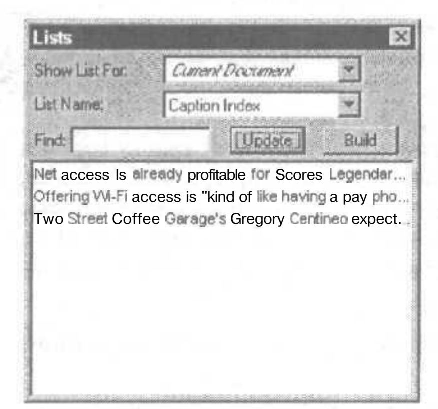


Рис. **2.23. Палитра Lists**

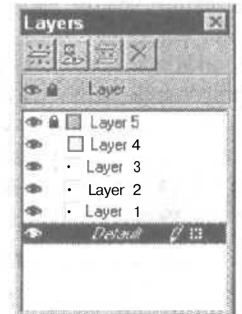


Рис. 2.24. Палитра **Layers**

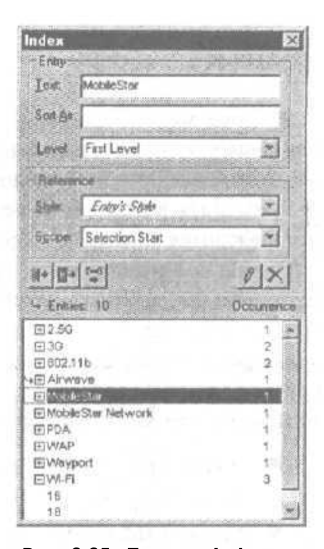


Рис. 2.25. Палитра **Index**



XML-свойства более **подробно рассмотрены в** главе 39.

Палитра Sequences

Палитра Sequences (Последовательности), показанная на рис. 2.27, позволяет формировать списки объектов, которые нужно отобразить на Web-странице или связать с Web-страницей. Последовательности, создаваемые с помощью этой палитры, по существу являются мини-программами для отображения элементов страницы в определенном порядке.

Палитра Hyperlinks

Палитра Hyperlinks (Гиперссылки), показанная на рис. 2.28, содержит перечень гиперссылок на Web-страницы и на страницы документа, используемых в текущем Web-документе QuarkXPress.

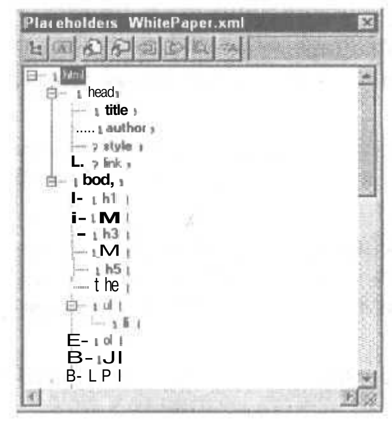


Рис. 2.26. Палитра Placeholders

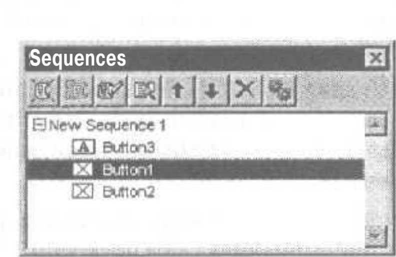


Рис. 2.27. Палитра Sequences



Рис. 2.28. Палитра Hyperlinks

Меню

Строка меню расположена вдоль верхней границы окна программы. Чтобы отобразить или *раскрыть* меню, щелкните на его названии и удерживайте нажатой кнопку мыши. В меню можно выбрать любую доступную команду. Недоступные команды (т.е. те, которые нельзя применить в данный момент) выбрать нельзя. Недоступные команды меню в QuarkXPress отображаются *бледными* (серыми) буквами.

Чтобы выбрать одну **из** доступных команд меню, удерживайте нажатой кнопку мыши и переместите указатель к соответствующей опции. Познакомившись с программой поближе, вы сможете отказаться от использования меню и обратиться к комбинациям клавиш, которые приводятся справа от имени команды. Если рядом с именем команды содержится стрелка, то при выборе этой команды отображается следующее вложенное меню. Оно появляется автоматически при выделении команды верхнего уровня.

- **Меню File (Файл).** В этом меню находятся основные команды открытия, сохранения, печати и подобных операций *с* файлами.
- **Меню Edit (Правка). Опции,** представленные в этом меню, позволяют изменять настройки программы и документа и создавать основные компоненты документов, такие как дескрипторы стилей и определения цветов.
- **Меню Style (Стиль) для текста.** Здесь содержатся опции форматирования текста и создания гиперссылок на Web-страницах.
- **Меню Style для рисунков.** Здесь содержатся средства управления внешним видом изображений, а также создания гиперссылок на Web-страницах.
- **Меню Style для линий.** Здесь содержатся средства управления внешним видом линий.
- **Меню Item (Элемент).** В этом меню содержатся опции, позволяющие управлять атрибутами элементов, от изменения размера и формы элементов до обтекания их текстом и определения основной интерактивной функциональности в Web.
- **Меню Page (Страница).** Здесь находятся элементы управления, позволяющие создавать страницы и управлять ими, а также средства навигации по страницам.
- **Меню View (Вид).** С **его** помощью можно изменять способ отображения документов на экране, а также управлять отображением на экране палитр QuarkXPress. В версии для Windows имеется отдельное меню Window, позволяющее управлять отображением палитр документа, а в QuarkXPress для Mac эти элементы собраны в меню View.
- **Меню Utilities (Утилиты).** Из этого меню предоставляется доступ к различным мини-программам, являющимся частью QuarkXPress, таким как утилита проверки орфографии.
- **Меню Scripts (Сценарии).** Когда запущена надстройка поддержки сценариев, из этого меню можно запустить сценарии Apple. Запустить удастся только те сценарии, которые хранятся в подпапке Scripts корневой папки QuarkXPress. (Это меню доступно только для компьютеров Mac.)
- Меню **Help (Справка).** Это меню предоставляет доступ к файлам справочной системы QuarkXPress.

Использование единиц измерения

QuarkXPress позволяет выбрать систему измерения как для горизонтальной, так и для вертикальной линеек, применяемых при макетировании документа. (Линейки и направляющие уже рассмотрены в этой главе.) Для выбора системы измерения следует указать в строке меню Edit⇨Preferences⇨Preferences (комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>), а затем открыть вкладку Measurements, которая показана на рис. 2.29. На этом рисунке представлены возможные значения параметра Vertical Measure (По вертикали). Параметр Horizontal Measure (По горизонтали) может принимать такие же значения. Многие дизайнеры для измерения расстояний по горизонтали используют цицеро, а для измерений по вертикали — дюймы (как в выражении *column inch — дюйм столбца).*

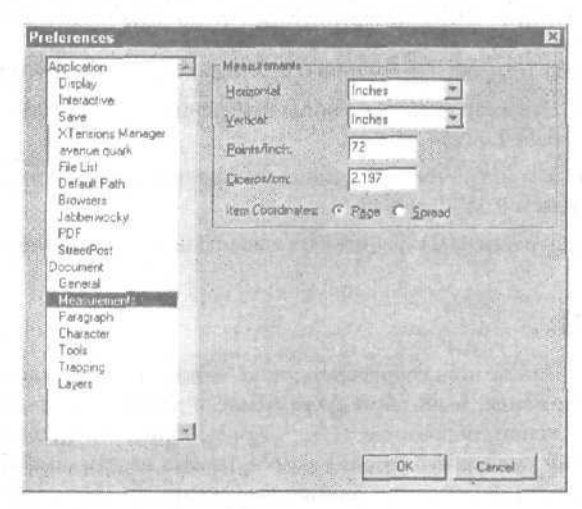


Рис. 2.29. Вкладка Measurements диалогового окна Preferences

Настройка единиц измерения

Вне зависимости от выбранной системы измерения можно отдельно управлять расчетом координат элементов макета. Установив флажок опции Item Coordinates (Координаты элемента) на вкладке Measurements диалогового окна Preferences, вы тем самым сообщите программе по отношению к чему отсчитывать координаты линейки и окна: к странице или к развороту. Если каждая страница вашего документа является отдельным элементом, выставьте переключатель Page (Страница), который выбран по умолчанию (см. рис. 2.29). Если же одиночным элементом у вас является разворот, выберите переключатель Spread. При выборе Spread система координат становится непрерывной и идет от левого края левой страницы до правого края правой страницы. А если оставить переключатель Page, горизонтальная координата самой правой точки на правой странице будет совпадать с горизонтальной координатой левой страницы (и будет равняться нулю, если вы не сдвинете линейку).

Ввод измеряемых значений

Независимо от выбранной системы измерений, в диалоговых окнах можно использовать любые единицы. Для этого нужно лишь ввести символ (в приведенном ниже списке он представлен в скобках), определяющий систему измерений. Для вводимых значений можно использовать следующие единицы измерения (которые могут отличаться от системы измерения горизонтальной и вертикальной линеек).

- **Дюймы.** Дюймы (") отображаются на линейке с восьмеричными делениями в обычном формате дюйма (¼ дюйма, ½ дюйма и т.д.).
- **Десятичные дюймы.** Дюймы (") отображаются на линейке в десятичном формате.
- **Цицеро.** Один цицеро (p) составляет примерно 0,166 дюйма. В 1 дюйме содержится 6 цицеро.
- **Пункты.** 1 пункт (pt) равен примерно 0,01388 дюйма, или 0,351 миллиметра.
- **Миллиметры.** Это метрическая единица измерения: 25,4 миллиметра (mm) составляет 1 дюйм, 1 мм равен 0,03937 дюйма.
- **Сантиметры.** Это метрическая единица измерения: 2,54 сантиметра (cm) составляет 1 дюйм, 1 см равен 0,3937 дюйма.
- **Агаты.** 1 агат (ag) равен 0,071 дюйма. (Эта единица измерения появилась в QuarkXPress 4.)

Вычисления

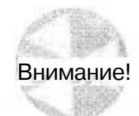
В поля можно вводить не только значения, но и математические выражения, содержащие простые операции: сложение, вычитание, умножение и деление. Для записи выражений используются, соответственно, операторы +, -, * (умножение) и / (деление). К примеру, для того чтобы наполовину уменьшить ширину рамки, можно ввести справа от текущего значения поля Width (Ширина), равного 4,5 дюйма, выражение /2. Или, чтобы увеличить длину линии на 6 пунктов, можно ввести +6 справа от текущего значения поля Length (Длина).

Двуликий цицеро

Для цицеро принято использовать два значения. Единица измерения цицеро, используемая во Франции и в большинстве стран континентальной Европы, составляет 12 дидот. Однако единица измерения дидот в США и Великобритании имеет одно значение, а в остальных странах — другое.

В QuarkXPress по умолчанию в 1 см содержится 2,1967 цицеро, что соответствует стандартной европейской величине цицеро. При использовании американо-британского цицеро в 1 см содержится 2,3723 цицеро. Большинство пользователей, не задумываясь, применяют используемое по умолчанию значение, но это может сказаться при макетировании больших документов, содержащих множество фрагментов.

Во вкладке Measurements диалогового окна Preferences (комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>) можно задавать количество пунктов, приходящихся на 1 дюйм, и количество цицеро, приходящихся на один сантиметр. Для этого служат опции Points/Inch и Ciceros/cm соответственно. По умолчанию в QuarkXPress устанавливаются такие значения: 72 пункта на дюйм и 2,1967 цицеро на сантиметр. На самом деле количество пунктов в дюйме равняется 72,271742, но многие пользователи предпочитают округлять это число до 72. Если же вам захочется использовать точное значение, то QuarkXPress все равно заставит округлить его до 72,271.



Внимание!

Будьте осторожны при введении в поля дробных значений. Если вы хотите ввести дробь 7/8, что в десятичных обозначениях составляет 0,875, то выражение 7/8 вполне подойдет. Однако если для того, чтобы ввести значение 7,875, вы напечатаете 7 7/8, то QuarkXPress прочитает его как 77/8 или 9,625. Правильно в таком случае было бы ввести 7+7/8.

Резюме

Чем лучше вы будете разбираться в среде QuarkXPress, тем легче вам будет работать в ней. Вот почему так важно знать, нз каких файлов состоит программа, какое место в ней занимают, к примеру, модули обязательных компонентов или надстройки (установка которых необязательна).

Запустив же программу и попав внутрь документа, вы увидите, что компания Quark приложила максимум усилий для того чтобы рабочая среда соответствовала принятым стандартам. К примеру, окно документа управляется теми же средствами, что и окна других программ. То же самое можно сказать и о других элементах интерфейса, таких как меню, диалоговые окна и палитры. Что касается остальной части программы, то QuarkXPress выполнена в духе программы своего времени. Благодаря направляющим, рабочей области и инструментам создания элементов, работа в QuarkXPress напоминает составление документа на листе картона. Кроме того, QuarkXPress поддерживает разнообразные системы единиц, так что вы будете гарантированно работать с той системой, к которой привыкли.

ГЛАВА



В этой главе...

- Глобальные и локальные элементы управления
- Изменение параметров, используемых по умолчанию
- Задание установок на уровне приложения
- Настройка установок на уровне документов, и Web-документов
- Задание специальных установок
- Резюме

Задание установок и параметров по умолчанию

Так как издатели выпускают много различных типов документов, — не говоря уже о PDF-файлах, Web-страницах и данных в формате XML, — настраивать QuarkXPress можно почти бесконечным числом способов. Разработчики QuarkXPress 5 расширили и без того внушительный массив установок и параметров, используемых по умолчанию. Количество элементов управления, с помощью которых можно контролировать поведение практически всех компонентов программы — от инструментов создания элементов до гиперссылок — перевалило за 100. Конечно, пользователь может проигнорировать это море элементов управления, задав совсем немного настроек и параметров по умолчанию, или не определив вручную ни одной настройки. Но такой пользователь поплатится тем, что будет снова и снова вносить в документы одни и те же изменения и выполнять одни и те же действия.

Поэтому задание установок и параметров, используемых по умолчанию, в QuarkXPress определенно имеет смысл. Облегчить вашу участь помогут перекрестные ссылки в этой главе, которые можно найти, даже бегло просмотрев ее содержимое. Подробные сведения о всех изложенных здесь настройках вы сможете найти в других главах, в которых установки обсуждаются при рассмотрении конкретных средств программы. Например, установки, задающие межстрочный интервал, рассмотрены также в той главе, в которой описано понятие межстрочного интервала. Так что приготовьтесь к тому, что здесь мы часто будем ссылаться на другие главы.

Глобальные и локальные элементы управления

Глобальные настройки влияют на все, что вы делаете, на каждый создаваемый документ и на каждый элемент в нем. От

них зависит поведение программы при выполнении определенных операций. С другой стороны, локальные настройки применяются только к выбранным объектам, например, к выделенному фрагменту текста, к активной странице или элементу. Практически все установки задаются в диалоговом окне Preferences (Установки), которое открывается командой Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажатием комбинации клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>. Вкладки диалогового окна разделены на две основные группы: Application (Приложение) и Document/Web Document (Документ и Web-документ). Параметры, используемые по умолчанию, распределены по различным командам программы, главным образом, сосредоточены в меню Edit (например, Colors (Цвета) и Style Sheets (Таблицы стилей)). Вот как в QuarkXPress вносятся глобальные и локальные изменения.

- **Установки на уровне приложения являются исключительно глобальными. От** выбора этих установок зависит поведение вашей копии QuarkXPress при открытии любых типов файлов. В общем случае, эти установки не оказывают влияния на поведение документов при печати.
- **Установки на уровне документов и Web-документов могут быть как глобальными, так и локальными.** Если изменять эти установки, не открывая документов, тогда измененное поведение программы будет распространяться на все последующие открываемые документы. Если же задавать эти установки при открытом документе, то все внесенные изменения будут применены только к активному документу.
- **Параметрами, используемыми по умолчанию, определяют изменения, вносимые в список доступных цветов, наборов переносов и типов выравнивания, таблиц стилей, стилей печати и** т.д. Некоторые параметры, используемые по умолчанию, например, изменения, вносимые в список доступных стилей печати, всегда являются глобальными. Изменение других списков, вроде таблиц стилей, влияет на программу глобально, если вносится, когда нет открытых документов, и является локальным и не распространяется за пределы активного документа, если вносится при открытом документе.

Упрямые настройки

Кроме установок и параметров, используемых по умолчанию, в QuarkXPress имеются диалоговые окна с функцией запоминания выставленных настроек до следующего их использования. Это относится главным образом к диалоговым окнам New Document (Новый документ) и Get Text (Добавить текст). Эти-то настройки мы и назвали *упрямыми,* поскольку для них не существует понятия "по умолчанию", а существует просто сохранение настроек до следующего изменения.

Для диалогового окна New Document (которое открывается командой File⇨New⇨Document (Файл⇨Создать⇨Документ) или ее клавиатурным эквивалентом <⌘+N> или <Ctrl+N>) это означает, что размеры, ориентация, поля, столбцы и другие параметры, заданные для одного документа, остаются таковыми и для следующего. Для диалогового окна Get Text (команда File⇨Get Text (Файл⇨Добавить текст) или комбинация клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>) упрямыми являются настройки Convert Quotes (Преобразовать кавычки), отвечающая за замену двойных дефисов длинными тире и прямых кавычек фигурными и Include Style Sheets (Включить таблицы стилей), отвечающая за импортирование таблиц стилей из текстового процессора.

Что еще может оказаться упрямым? Открытые в текущий момент палитры. При каждом запуске QuarkXPress на экране отображаются только те палитры, которые использовались при предыдущем запуске (причем отображаются они в тех же местах экрана). А еще упрямятся инструменты. Например, если вы использовали инструмент Content в одном документе, а затем переключились на другой документ, то активным в нем будет все же инструмент Content.

При рассмотрении конкретных типов установок и параметров, используемых по умолчанию, мы каждый раз будем отмечать, глобальные они или локальные.

Изменение параметров, используемых по умолчанию

Параметры, используемые по умолчанию, такие как наборы доступных цветов, можно задавать, не открывая ни одного документа. Тогда эти настройки станут частью всех новых документов, которые вы создадите в дальнейшем. Некоторые настройки по умолчанию, в которые вносятся глобальные изменения, можно также изменять только в пределах отдельных файлов. А некоторые настройки в любом случае распространятся на все приложение. Параметры, используемые по умолчанию, можно изменять в меню Edit, а также в меню Utilities (Утилиты).

Параметры меню Edit, используемые по умолчанию

В меню Edit есть два типа параметров, используемых по умолчанию: те, которые можно изменять как глобально, так и локально, и те, которые изменяются только глобально. Те, что изменяются глобальным и локальным образом, расположены между разделами Find/Change и Dashes&Stripes. А те параметры, которые применяются только к отдельным документам, расположены ниже линии, разделяющей разделы Dashes&Stripes и Print Styles, которая видна на рис. 3.1.



Рис. 3.1. Когда нет открытых документов, в меню Edit остаются доступными команды, задающие параметры, используемые по умолчанию

Вот какие параметры можно задавать как для всех документов, так и для только открытых файлов.

- **Style Sheets (Таблицы стилей).** Можно изменить таблицу стилей Normal (Обычный), например, заменив в ней шрифт, а также добавить свои таблицы стилей.
- **Colors** (Цвета). Можно удалить те цвета, которые не предполагается использовать. Например, при создании логотипа компании можно удалить заданные по умолчанию

цвета Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий) и затем добавить такой распространенный цвет, как Pantone.

- H&J Sets **(Наборы** переносов **и выравнивания).** Можно изменить стандартный набор переносов и выравнивания, чтобы он соответствовал вашему стилю редактирования, а также другие распространенные наборы H&J (часто наборы H&J приходится изменять для каждого конкретного документа в зависимости от шрифтов, ширины столбцов и т.п.).
- Lists (Списки). При автоматическом создании оглавления (на основе таблицы стилей абзацев) можно строить списки по умолчанию, которые будут включаться во все новые документы.
- Dashes&Stripes **(Штрихи и полосы).** Можно адаптировать образцы штрихов и полос, используемых для создания линий и рамок, а также включить во все новые документы свои образцы.



Вместо того чтобы создавать таблицы стилей, определять цвета, наборы H&J, списки и образцы штрихов и полос для открытых документов, можно использовать свойство Append (Присоединить), которое позволяет импортировать определения этих элементов из имеющихся документов. Для этого можно использовать либо кнопку Append в любом диалоговом окне (Style Sheets, Colors и т.д.), либо глобальную команду Append (File⇨Append (Файл⇨Применить) или комбинацию клавиш <Option+⌘+A> или <Ctrl+Alt+A>).

Команды, находящиеся в нижней части меню Edit и отделенные от других разделительной линией, являются глобальными. Они применяются только для настройки программы QuarkXPress и никогда не используются для отдельных документов.

- **Print Styles** (Стили **печати).** Эти настройки печати можно импортировать и экспортировать, то есть совместно применять несколькими пользователями, так как они не сохраняются в документах.
- **Jabberwocky Sets (Наборы несвязного текста).** Эта команда генерирует наборы слов, составляющих "несвязный текст", который используется на начальной стадии дизайна. Как и стили печати, эти наборы несвязного текста можно импортировать и экспортировать.
- **Meta Tags (Мета-дескрипторы) и Menus** (Меню). Если при создании интерактивных документов вы создаете собственные мета-дескрипторы и меню, они также сохраняются в QuarkXPress.

Параметры по умолчанию из меню Utilities

Все изменения, внесенные в опции меню Utilities, когда нет открытых документов, применяются ко всем новым документам. Это касается настроек Hyphenation Exceptions (Исключения при переносах). Auxiliary Dictionaries (Вспомогательные словари), Tracking Edit (Редактирование межсимвольного расстояния) и Kerning Edit (Редактирование кернинга). Кроме того, в диалоговом окне менеджера надстроек XTension Manager можно вносить изменения, которые будут влиять на загрузку надстроек, но не окажут воздействия на отдельные документы.

Задание установок на уровне приложения

Установки приложения хранятся в файле XPress Preferences и не сохраняются *а* отдельных документах. Эти установки задают поведение QuarkXPress с любыми открытыми файлами, будь то документы, готовящиеся к печати, Web-документы, библиотеки или что-то еще. Изменения, вносимые в установки приложения, применяются ко всем файлам, которые вы в дальнейшем будете создавать или редактировать в своей копии QuarkXPress,

Чтобы открыть вкладку Application диалогового окна Preferences, выберите в строке меню Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Shift+Alt+Y>. Затем щелкните на одной из вкладок, расположенных под заголовком Application, и внесите нужные изменения.

Новинка!

В предыдущих версиях QuarkXPress установки приложения находились в отдельном диалоговом окне, так что сразу становилось ясно, какие настройки относятся к ним, а какие нет. Теперь же, когда в диалоговом окне Preferences представлен целый прокручиваемый список разных установок, нужно постоянно следить за тем, в какой группе параметров вы находитесь.



Если использование одних и тех же установок приложения всеми членами рабочей группы имеет большое значение, обратитесь к главе 31, в которой рассказано о копировании и распространении файлов xpress Preferences .

Вкладка Display

Опции вкладки Display (Вид), которая показана на рис. 3.2, позволяют управлять отображением в QuarkXPress направляющих, документов, копий предварительного просмотра и многого другого. Способ задания этих параметров существенным образом зависит от установок и конфигурации системы пользователя,

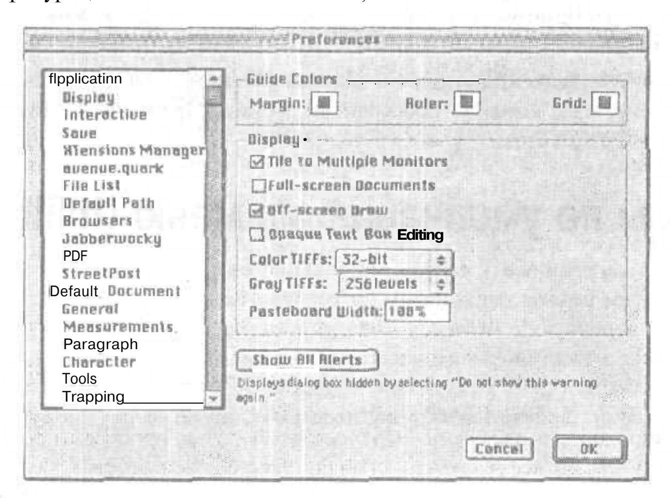


Рис. 3.2. Вкладка Display диалогового окна Preferences .

Область Guide Colors

Цвета направляющих полей (Margin), линеек (Ruler) и сеток (Grid), которые используются для точного размещения графических элементов и текста на странице, можно изменять самым произвольным образом. Эти цвета также соответствуют направляющим, которые будут отображаться при редактировании текстовых контуров и обтравочных контуров. Цвет, задаваемый в поле Margin, отображается на элементах, цвет, задаваемый в поле Ruler, — на обтравочных контурах, а цвет, задаваемый в поле Grid, — на текстовых контурах.



Более подробно об изменении цвета направляющих рассказано в главе 2.

Параметры отображения документа на экране

На вкладке Display диалогового окна Preferences приведены параметры, управляющие расположением документов в QuarkXPress на экране монитора. По умолчанию при запуске приложения или создании нового документа он выводится на экран в натуральную величину, т.е. используется режим отображения Actual Size (Реальный размер). Перечислим режимы отображения, которые можно выбрать в диалоговом окне Preferences.

- **Tile** to Multiple **Monitors (На нескольких мониторах).** Если вы работаете на компьютере Mac, к которому подключено несколько мониторов, то при выборе этого режима некоторые окна документов автоматически будут выводиться на второй монитор при использовании команды Tile Documents. Для настройки нескольких мониторов следует использовать панель управления Monitors, которой снабжена система.



Windows не поддерживает использование нескольких мониторов, поэтому QuarkXPress для Windows пока что не работает в этом режиме.

- Full-screen **Documents (Во весь экран).** Если вы работаете на компьютере Mac, то при выборе этого режима окно документа будет начинаться от левого края экрана, где по умолчанию располагается панель инструментов. Если не переместить эту палитру, кнопка закрытия документа видна не будет. Поэтому советуем вам не использовать этот режим без необходимости. Его нужно включать лишь в том случае, если это поможет полностью отобразить документ на экране. Однако при использовании этого режима удостоверьтесь, что вы переместили панель инструментов таким образом, что можете свободно пользоваться кнопкой закрытия окна документа.



Этот режим не используется в QuarkXPress для Windows.

- **Off-screen Draw (Обновление экрана).** Этот параметр определяет способ отображения элементов на экране при прокрутке документа в QuarkXPress. Если флажок этой опции установлен, то элементы перерисовываются в процессе прокрутки. Если же флажок сброшен, то все элементы сначала перерисовываются в памяти, а затем отображаются. Это свойство, скорее, дань традициям, передающимся из версии в версию QuarkXPress: в обоих случаях перерисовка экрана занимает одинаковое время, поэто-

му значение данного параметра можно выбрать по своему усмотрению. Заметим, что если на вкладке Interactive (Интерактивность) включен режим Speed Scroll (Ускоренная прокрутка), то параметр Off-screen Draw не оказывает никакого влияния на процесс отображения содержимого экрана.

Непрозрачная подложка для редактирования текста

В QuarkXPress 4.1 появилось средство, позволяющее задавать прозрачность фона активного текстового блока. Казалось бы, какая от этого польза? Оказывается, что когда фон непрозрачный, текст лучше виден и легче редактируется. А когда фона как бы нет, то видны все иллюстрации и рисунки, размещенные на заднем плане, и при редактировании текста можно учесть их расположение. При выборе значения этого параметра следует учесть, насколько насыщенным является дизайн вашего документа. И если взаимодействие текста и графики имеет большое значение, лучше этот флажок сбросить.

Параметры вывода изображений

Два параметра, Color TIFFs (Цветные TIFF-изображения) и Gray TIFFs (Изображения TIFF в оттенках серого), определяют точность представления на экране цветов и оттенков серого для TIFF-изображений. Благодаря низкой глубине цвета изображений TIFF размер файлов документов значительно уменьшится. Более высокая глубина цвета подойдет владельцам мощных компьютеров, которым приходится выбирать цвет, ориентируясь на экранное изображение.



Возможности управления изображением в QuarkXPress разработаны главным образом для того, чтобы находить оптимальное соотношение между скоростью работы и точностью передачи информации. Зачастую создатели макетов жертвуют качеством изображений, которые им, собственно, и незачем подробно разглядывать, ради быстроты их размещения на странице. Ведь для размещения рисунка достаточно только иметь его схематичное изображение и знать точные размеры. Так что с помощью параметров Color TIFFs и Gray TIFFs всегда можно найти компромисс между точностью и скоростью.



В QuarkXPress для Windows имеется уникальный параметр Display DPI Value (Разрешение при выводе на экран). По умолчанию он имеет значение 96 dpi. При более высоких значениях масштаб изображения увеличивается, а при более низких — уменьшается.

Размер монтажной области

Монтажная область, непечатаемая область по сторонам каждой страницы или разворота, служит электронным аналогом монтажного стола, на котором можно хранить элементы страницы. Если вы не используете монтажную область, то можете уменьшить ее размер. Даже если монтажная область остается пустой, она занимает место на экране. Это сказывается при прокрутке документа, поскольку ширина прокрутки включает рабочую область. Если параметр Pasteboard Width (Ширина монтажной области) принимает значение 100%, это соответствует ширине одной страницы. При уменьшении ширины монтажной области элементы могут не помещаться на ней и казаться "обрезанными". На самом же деле они не усекаются.



Более подробно изменение размеров рабочей области рассмотрено в главе 2.

Кнопка Show All Alerts

Новинка!

Кнопка Show All Alerts появилась только в QuarkXPress 5,

Эта кнопка представляет собой некий аналог кнопки "сброса", отменяющей вывод на экран тех предупреждений программы, которые можно отключать. Например, при применении таблицы стилей к другому документу, QuarkXPress предупреждает о том, что с таблицей стилей будут переданы также все необходимые цвета, наборы переносов и выравнивания (H&J) и прочее. Поскольку такое поведение вполне ожидаемо (вы не имеете ничего против), можно отменить такие предупреждения, установив флажок Do Not Show This Warning Again (Больше не выводить это предупреждение). Но всегда может возникнуть ситуация, в которой вы пожалеете об отмене всех предупреждений. Если с вашей копией QuarkXPress (с отключенными предупреждениями) начнет работать начинающий пользователь, то он не будет до конца осознавать, что же происходит. В таких случаях предупреждения стоит снова подключить, для чего достаточно щелкнуть на кнопке Show All Alerts (Показывать все предупреждения) и вернуть QuarkXPress в исходное состояние.

Вкладка Interactive

Вкладку Interactive (Интерактивность) группы Application Preferences, которая показана на рис. 3.3, правильнее было бы назвать вкладкой Всякая всячина. (В ней содержатся параметры, определяющие формат кавычек, вид элементов при перетаскивании, а также некоторые другие параметры управления текстом, включая настройки прокрутки.)

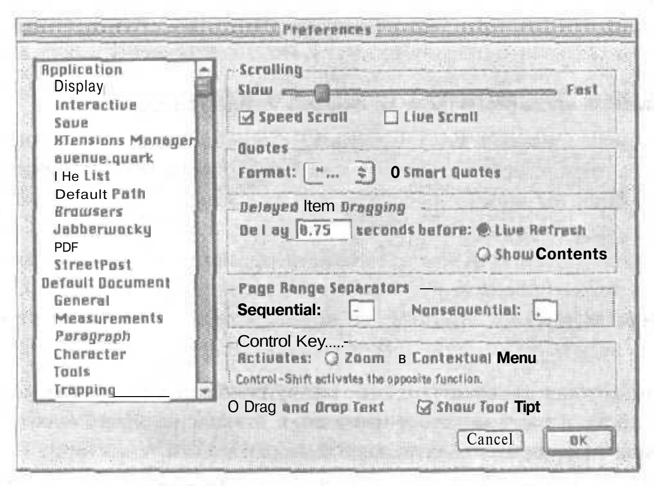


*Рис. 3-3. Вкладка **Interactive** раздела Application диалогового окна Preferences*

Скорость прокрутки

Скорость прокрутки при щелчке на кнопках прокрутки регулируется бегунком Scrolling (Прокрутка). Если переместить этот бегунок ближе к значению Slow (Медленно), документ будет прокручиваться медленнее. Это удобно в том случае, если вы хотите внимательно рассмотреть

документ в процессе прокрутки. Если бегунок переместить ближе к значению Fast (Быстро), прокрутка будет осуществляться очень быстро, что может затруднить поиск нужного элемента.

Как правило, бегунок шкалы Scrolling устанавливают примерно посередине. Возможно, вам придется несколько раз подрегулировать это значение, чтобы выбрать оптимальную скорость прокрутки. Чаще всего бегунок устанавливают несколько ближе к значению Fast, чем к значению Slow.

В разделе Scrolling содержатся еще два параметра.

- **Speed Scroll (Ускоренная прокрутка).** Этот режим ускоряет прокрутку насыщенных графикой документов за счет того, что в процессе прокрутки графические объекты не перерисовываются. Это происходит лишь по ее окончании. Обычно этот флажок устанавливают по умолчанию.
- **Live Scroll (Естественная прокрутка).** Если этот режим включен, то при перетаскивании бегунка на панели прокрутки QuarkXPress перерисовывает страницы. Если ваш компьютер далеко не самый медленный, значит, можно включить этот режим.

Парные кавычки

С помощью флажка Smart Quotes (Парные кавычки) раздела Quotes (Кавычки) можно выбрать стиль кавычек, используемых по умолчанию при вводе текста в QuarkXPress. Стиль кавычек используется только тогда, когда в диалоговом окне Get Text (Добавление текста), которое открывается командой File⇨Get Text (Файл⇨Добавить текст) или с помощью комбинации клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>, установлен флажок Convert Quotes (Преобразовать кавычки).



Более подробно настройка кавычек описана **в главе** 11.

Перетаскивание элементов с задержкой

Параметры раздела Delayed Item Dragging (Перетаскивание элементов с задержкой) управляют способом отображения элементов на экране при перетаскивании их с помощью инструмента Item. Если вы просто выберете элемент и немедленно начнете его перетаскивать, настройки раздела Delayed Item Dragging будут проигнорированы (при перетаскивании вы будете видеть только контуры элемента, а по окончании перетаскивания программа переместит текст и только после этого отобразит содержимое элемента). Однако если после щелчка на элементе подождать немного, то впоследствии, при перетаскивании, вы будете иметь возможность видеть либо текст, либо содержимое графического блока.

- От значения, которое вы введете в поле Delay Seconds (Задержка), в секундах (в диапазоне от 0.1 до 5), зависит интервал времени, в течение которого необходимо удерживать нажатой кнопку мыши чтобы активизировать режим Show Contents или Live Refresh.
- Если при нажатии и удержании кнопки мыши при перетаскивании выбран параметр Live Refresh, видимым остается не только содержимое элемента, но и происходит обновление экрана, при котором обеспечивается просмотр слоев элемента и введенного текста.
- Если при нажатии и удержании кнопки мыши при перетаскивании выбран параметр Show Contents, содержимое элемента остается видимым (однако обновление текста не происходит до тех пор, пока вы не прекратите перемещение указателя мыши).

Если вам приходится работать с текстовыми фрагментами сложной формы, лучше установить флажок Live Refresh.

Разделители диапазонов страниц

Опция Page Range Separators (Разделители диапазонов страниц) может показаться лишней в QuarkXPress, но это не так. Этот эмигрант, перекочевавший из диалогового окна Print (Печать) приложения QuarkXPress 4, отвечает за выбор символов, используемых для задания диапазона страниц, которые нужно напечатать. Понадобиться эта опция может только в том случае, если вы используете поле Section (Раздел) *и* если в номерах страниц используются дефис или запятая. По умолчанию символы дефис и запятая используются для обозначения диапазона смежных страниц и для перечисления несмежных страниц соответственно. Однако с помощью свойства Section стало возможным вводить также номера страниц, в которых используется дефис (страницы А-1, А-2 и т.д.). Гипотетически, в номерах страниц можно использовать и запятую, но делать это все же нежелательно. Итак, если вам захотелось использовать один из стандартных разделителей страниц в номерах этих страниц, разделители следует изменить, и сделать это позволит именно опция Page Range Separators.

Опция Control Key

Это свойство, доступное **только** для Mac, **позволяет задавать функциональную операцию для клавиши <Control>: либо увеличивать** масштаб **(а** в **сочетании** с клавишей <Control+Option> **уменьшать** его), **либо** обеспечивать доступ к **контекстным меню. По умолчанию в качестве значения** свойства **выбрано Contextual Menu (Контекстное меню), а это** означает, **что щелчок на странице** или **на** элементе **в сочетании с нажатием клавиши** <Control> **отобразит перечень опций редактирования.** Тогда для **приближения выбранного фрагмента** следует **нажимать** <Control+Shift>. **Если** изменить **значение на Zoom** (Масштаб), то щелчок **при нажатой клавише** <Control> **обеспечит приближение,** а щелчок при **нажатой комбинации клавиш** <Control+Shift> **— отображение контекстного меню.**



Опытные пользователи QuarkXPress, работающие в Mac, наверное, захотят настроить клавишу <Control> на увеличение масштаба, чтобы программа продолжала работать в стиле, выработанном за последнее десятилетие. Ведь ранее в QuarkXPress клавиша <Control> использовалась в качестве быстрого способа активизации инструмента Zoom (Масштаб), но когда в Mac OS 8 компания Apple ввела контекстные меню, QuarkXPress стала конфликтовать со стандартной функцией Mac. Однако те пользователи, которые не хотят изменять своим привычкам, и в QuarkXPress 5 могут использовать клавишу <Control> для увеличения масштаба.



Так как в Windows нет клавиши <Control>, в версии QuarkXPress для Windows нет и опции Control Key. А для вызова контекстного меню в QuarkXPress для Windows используется щелчок правой кнопкой мыши.

Метод редактирования текста "перетащить и опустить"

Если режим Drag and Drop **Text** (Перетащить **и опустить текст) включен, вы можете выделить и** перетащить фрагмент **текста в новое место, а не вырезать его** в одном месте и вставлять в другое. **Если в процессе перетаскивания удерживать нажатой** клавишу <Shift>, **то в новое место** переместится не сам выделенный **фрагмент, а его копия.**



В Mac можно применять этот метод, даже не включая режим Drag and Drop Text а воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+Control> (для перемещения текста) или <Shift+⌘+Control> (для копирования текста).



Более подробно редактирование методом "перетащить и опустить" рассмотрено в главе 13.

Опция Show Tool Tips

Это весьма полезное средство показывает название каждого инструмента и значков многочисленных палитр QuarkXPress. Чтобы воспользоваться помощью всплывающих подсказок, нужно лишь навести указатель мыши на интересующий вас элемент и, если он снабжен всплывающей подсказкой, рядом появится небольшой прямоугольник с вспомогательным текстом. Зная имена средств программы, вам будет легче извлекать нужную информацию из файлов справочной системы, руководств, предоставляемых компанией Quark, и книг вроде нашей. (Посудите сами, как можно искать справочные сведения об инструменте, "на значке которого изображена рука".) По умолчанию этот режим включен и, пока подсказки не причиняют вам особого беспокойства, можно оставить все как есть.

Вкладка Save

На вкладке Save (Сохранение) находятся несколько установок, регулирующих сохранение файлов в QuarkXPress. Можно выбрать режим автоматического сохранения, режим создания резервных копий, определить автоматически сохраняемые библиотеки, а также проводить сохранение положения документа на экране. Все описанные опции находятся на вкладке Save раздела Application диалогового окна Preferences, которая показана на рис. 3.4.

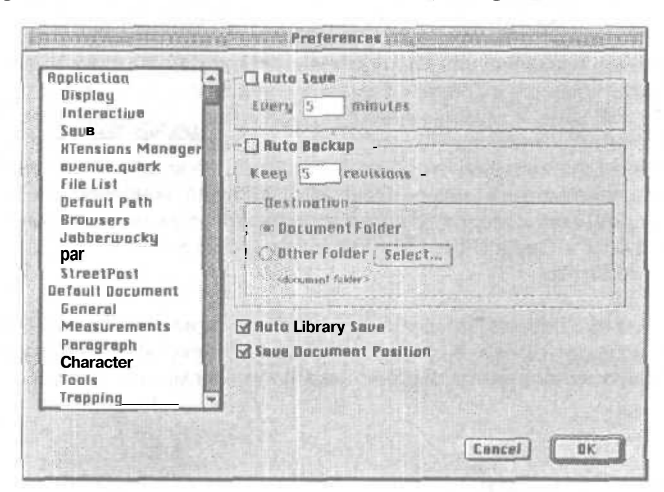


Рис. 3.4. Вкладка Save *диалогового окна* ***Preferences***

Опция Auto Save

При выборе этого режима все открытые документы QuarkXPress будут автоматически сохраняться через определенные интервалы времени. Этот интервал определяется значением, введенным в поле Every minutes. По умолчанию режим Auto Save (Автосохранение) отключен, так как многим не нравится постоянное прерывание работы, к тому же многие пользователи и так привыкли постоянно сохранять файлы во время работы. Мы советуем вам все же

включить этот режим и попробовать подобрать приемлемый интервал сохранения. Ведь никому не хочется терять даже 5 минут рабочего времени попусту, поэтому стоит примириться с порою навязчивым сохранением. Альтернативой может послужить только привычка вручную сохранять результаты своей работы каждые 15 минут. (Можно, конечно, использовать оба варианта сохранения: автоматический и вручную.)

При автосохранении документа QuarkXPress не сохраняет документ в его файле, а создает отдельный файл автосохранения (с расширением .asv в Windows и .AutoSave в Mac). При сбое в работе компьютера можно вернуться к последней автоматически сохраненной версии документа, открыв файл автосохранения.



В QuarkXPress имеется интересная опция, которая позволяет возвращать документ в то состояние, в котором он был до последнего автоматического сохранения. Вообще говоря, определить правильный момент для использования этого средства довольно трудно, так как при выполнении автоматического сохранения программа не выдает пользователю никаких сообщений (заметить этот процесс можно только в том случае, если вы в данный момент что-то делаете в QuarkXPress). Но, как бы там ни было, вы можете возвратиться к версии документа до последнего сохранения, нажав клавишу <Option> или <Alt> на момент выбора команды Revert to Saved (Вернуться к сохраненному) из меню File.

Параметр Auto Backup

Установив флажок Auto Backup (Автоматическое резервное копирование), можно дать задание программе создавать резервные копии документа. При включении данного режима QuarkXPress будет создавать резервные копии документа при каждом его сохранении вручную. Это означает, что при каждом выполнении команды File⇨Save (или при каждом нажатии комбинации клавиш <⌘+S> или <Ctrl+S>) программа будет создавать дополнительную полномасштабную копию вашего документа и сохранять эту копию на вашем компьютере.

- В поле Keep revisions (Количество версий) можно указать количество хранимых версий резервных копий, введя значение до 100. (При выборе значения этого параметра не забывайте об объеме ваших документов, ведь хранение слишком большого числа резервных копий может "съесть" много места на жестком диске.) Когда будет сохранено максимальное количество резервных копий, QuarkXPress начнет удалять наиболее старые версии, освобождая место для новых.
- Папка хранения резервных копий определяется щелчком на соответствующей кнопке, отвечающей за выбор целевой папки. По умолчанию файлы резервных копий хранятся в той папке, что и текущий документ. Однако для их хранения рекомендуется использовать другую папку, иначе существует высокая вероятность случайного открытия не той версии файла. Для этого нужно выбрать параметр Other Folder (Другая папка) и указать или создать папку для резервных копий с помощью кнопки Select (Выбор). Когда вам понадобится резервная копия, просто откройте эту папку и найдите необходимый файл.



По умолчанию режим автоматического резервного копирования отключен. И если вы постоянно сохраняете документы вручную, этот режим можно и не включать, так как каждая из созданных программой резервных копий будет отличаться от предыдущей всего на какие-нибудь пять минут работы. Чтобы функция Auto Backup действительно использовалась по назначению, например, служила для демонстрации объема проделанной работы при каждом открытии документа, следует сначала включить режим автоматического сохранения, а затем настроить режим резервного копирования таким образом, чтобы при каждом закрытии документа создавалась одна резервная копия.

Опция Auto Library Save

Если режим Auto Library Save (Автоматическое сохранение библиотек) включен, а по умолчанию это так, то библиотека сохраняется каждый раз при добавлении или удалении элемента. В противном случае библиотека сохраняется только при закрытии (или при выходе из QuarkXPress). Не очень существенным аргументом против использования этой опции является незначительное замедление процесса добавления в документ множества элементов из библиотек, хотя можно привести и некоторые контраргументы.

Параметр Save Document Position

Если этот режим включен, то QuarkXPress наряду с самим документом сохраняет также размер и положение окна документа. При использовании одного документа несколькими пользователями, имеющими к тому же мониторы разных размеров, или при необходимости частого переупорядочивания окон документов для перетаскивания элементов между ними, этот флажок лучше сбросить. Ведь те причины, по которым предыдущий пользователь выбирал размеры и положение окна документа, могут не быть для вас весомыми.

Вкладка XTension Manager

На вкладке XTension Manager (Менеджер надстроек) диалогового окна Preferences, которая показана на рис. 3.5, можно управлять видом диалогового окна XTension Manager при запуске QuakXPress. Например, большинству сотрудников сервисного бюро, возможно, захочется видеть это диалоговое окно при каждом запуске QuarkXPress.

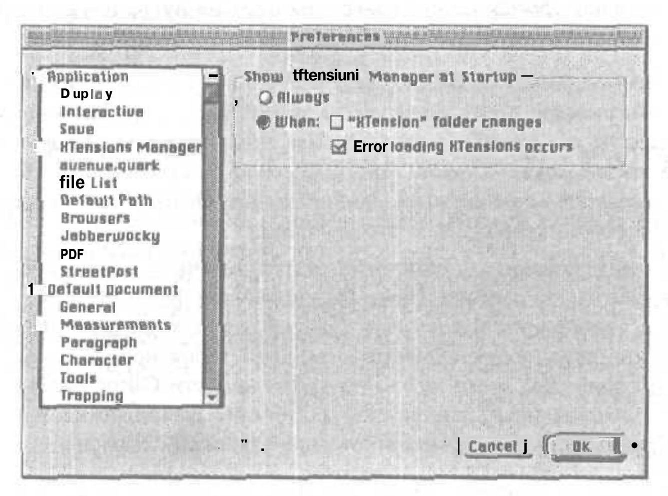


Рис. 3.5. Вкладка XTension Manager раздела Application диалогового окна Preferences



Полная информация о настройке этих параметров приведена в главе 41.

Вкладка Avenue.Quark

На вкладке Avenue.Quark, которая показана на рис. 3.6, можно задавать некоторые стандарты для дескрипторов языка XML.

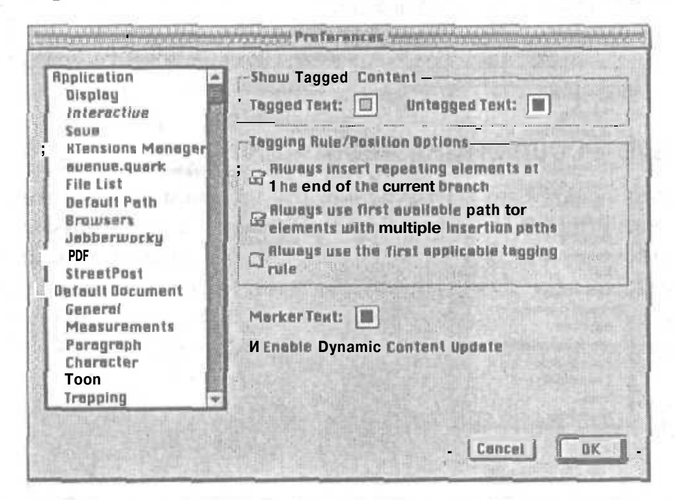


Рис. ***3,6.*** *Вкладка* ***Avenue.Quark*** *раздела* ***Application*** *диалогового окна* ***Preferences***



Полная информация о настройке **этих** параметров приведена в главе 39.

Вкладка File List

Вкладка File List (Список файлов) раздела Application диалогового окна Preferences, показанная на рис. 3.7, представляет собой результат слияния QuarkXPress и надстройки, которая до версии 4.1 была самостоятельным модулем и называлась Dejavu. Эта надстройка добавляет в меню File или в его подменю File⇨Open (выбор остается за пользователем) перечень недавно открывавшихся файлов. Вам останется лишь выбрать из этого списка имя нужного файла, и программа сама найдет и откроет его. Но чтобы оценить это средство сполна, сначала придется его как следует настроить.

Количество файлов

В поле Number Of Files (Количество файлов) можно задать максимальное количество файлов, помещаемых в список недавно открывавшихся файлов. По умолчанию значение этого параметра равно трем, то есть список совсем небольшой. Лучше расширить список до пяти, а то и до десяти элементов (например, для программ, установленных в сервисном бюро) файлов.

Расположение списка

В разделе File List Location (Положение списка файлов) находится переключатель, управляющий размещением списка недавно открывавшихся файлов в меню File. По умолчанию выбран переключатель Append Files to Open Menu Item (Добавить файлы в подменю

Open), что означает добавление подменю к команде Open в меню File. При таком выборе меню File остается коротким и аккуратным, однако команда Open становится доступной только как подменю. Поэтому мы рекомендуем установить переключатель Append Files to File Menu (Добавить файлы в меню File). Два же флажка, расположенных ниже переключателя, задают способ перечисления файлов в списке.

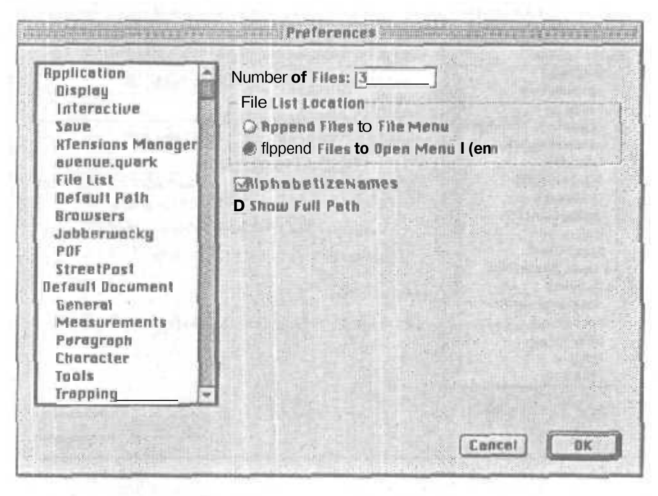


Рис. 3.7. **Вкладка** File List группы **Application диалогового** окна **Preferences**

- Установка флажка Alphabetize Names (В алфавитном порядке) приведет к тому, что недавно открывавшиеся файлы в списке будут расположены не в хронологическом порядке, а в алфавитном. Однако большинство пользователей все же предпочитают хронологическое упорядочение списка, при котором первым указан последний открывавшийся файл (то есть файл, с которым вы только что закончили работу и который снова хотите открыть). Так что упорядочение файлов по алфавиту, производимое по умолчанию, сбивает пользователя с толку и поэтому мы рекомендуем сбросить этот флажок.
- Если установить флажок Show Full Path (Показывать полный путь), то перед именем каждого файла будет указано его расположение (при необходимости путь будет сокращен). Конечно, отображение полного пути займет немало экранного пространства, однако если вы намерены найти файл, чтобы отправить его кому-то, или если в различных лапках на вашем компьютере хранятся разные версии одного и того же файла, полный путь будет как нельзя кстати. Можно, конечно, оставить и настройки, заданные по умолчанию, то есть не устанавливать флажок Show Full Path.

Вкладка Default Path

Еще один результат внедрения в основную программу надстройки Dejavu — это вкладка Default Path, которая показана на рис. 3.8. На этой вкладке можно указывать программе правильное направление при открытии и сохранении файлов, а также при импортировании текста и рисунков. Указать направление — это значит сообщить программе, где обычно находятся нужные файлы. И затем, при открытии соответствующих диалоговых окон, вы будете попадать именно в те папки, которые нужны. Например, если все текстовые файлы вы обыч-

но храните в одной папке, то можете сделать так, чтобы при каждом запуске команды File⇨Get Text или при каждом нажатии комбинации клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>, автоматически открывалась именно эта папка. Нам кажется очевидным, что хранить все документы в одной папке, все графические файлы — в другой и т.д. гораздо удобнее, чем помещать в одну папку все файлы, относящиеся к одному проекту или к одному клиенту.

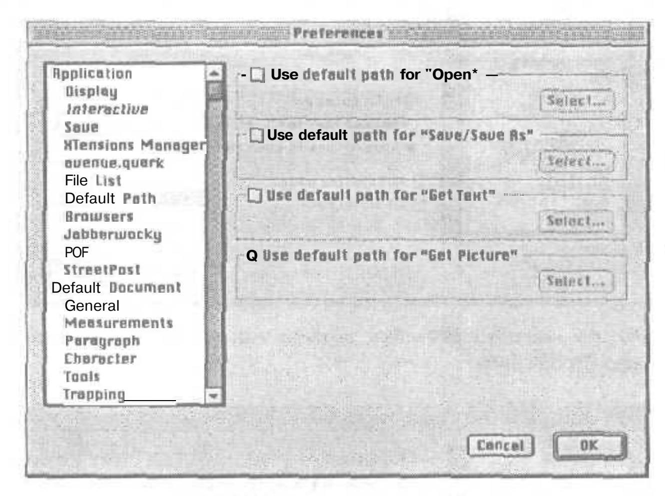


*Рис. 3.8. Вкладка Default **Path** раздела **Application** диалогового окна **Preferences***

Задавать путь к папке, которая должна открываться по умолчанию, можно для четырех команд меню File: Open (Открыть), Save (Сохранить) и Save As (Сохранить как), Get Text (Получить текст) и Get Picture (Получить рисунок). Для этого нужно лишь установить соответствующий флажок и задать для диалогового окна путь к папке, воспользовавшись кнопкой Select (Выбор).

Вкладка Browsers

На вкладке Browsers диалогового окна Preferences, которая показана на рис. 3.9, можно указывать, какие Web-броузеры вы хотите использовать для просмотра Web-документов. Большинство Web-дизайнеров для предварительного просмотра документов используют последние версии броузеров Internet Explorer и Netscape Navigator.



Более подробные сведения **об этой** настройке можно найти в главе 38.

Вкладка Jabberwocky

Jabberwocky — это довольно популярная надстройка, выпущенная компанией Quark, которая позволяет создавать бессодержательные фрагменты текста для предварительного заполнения блоков. Существовала эта надстройка давно, однако была по-настоящему интегрирована с QuarkXPress только в версии 4.1. На вкладке Jabberwocky раздела Application диалогового окна Preferences, показанной на рис. ЗЛО, можно задавать набор слов, который будет по умолчанию использоваться вместо смыслового текста, а также его форматирование.

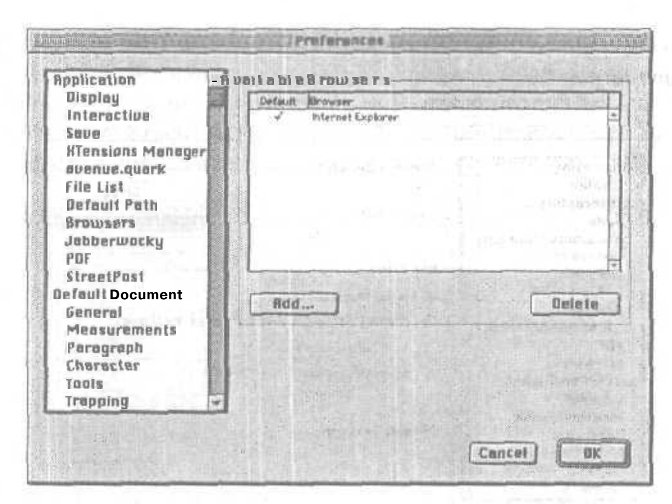


Рис. 3.9. *Вкладка Browsers раздела* ***Application*** *диалогового* ***окна Preferences***

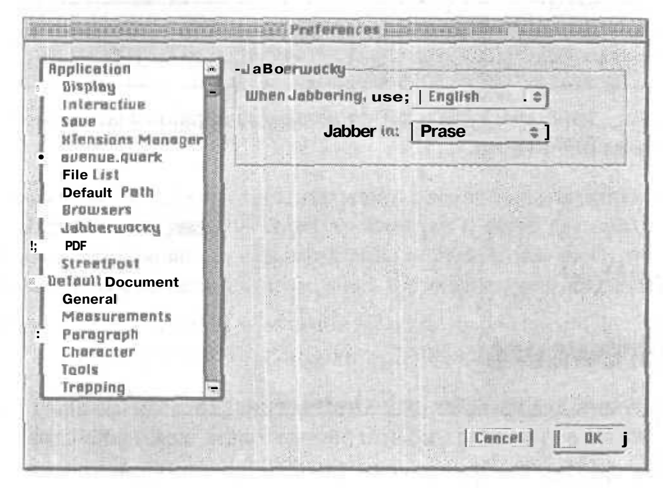


Рис. 3.10. Вкладка Jabberwocky раздела Application диалогового окна Preferences



Исчерпывающие сведения об использовании надстройки Jabberwocky и настройке ее параметров можно найти в главе 12.

Вкладка PDF

Если для создания файлов в формате PDF вы будете использовать надстройку PDF Filter, поставляемой вместе с QuarkXPress 5, то на вкладке PDF раздела Application диалогового окна Preferences, которая показана на рис. 3.11, вы сможете указывать момент для преобразования файлов в этот формат. С помощью кнопки Options (Параметры) можно задавать

способ преобразования гиперссылок, подавлять некоторые опции утилиты Distiller и изменять выходные параметры.

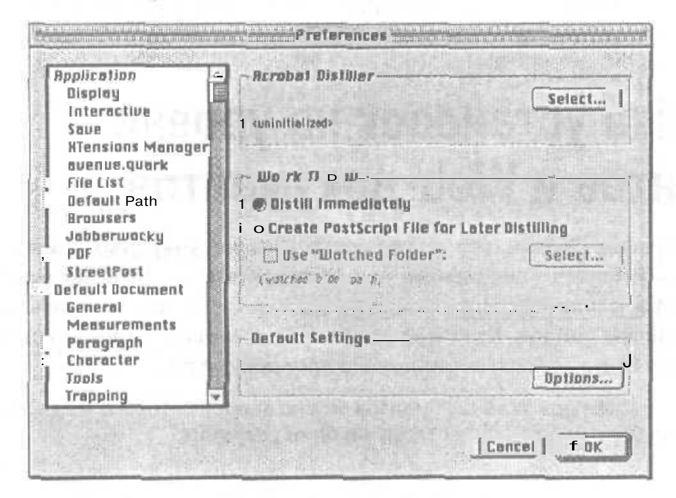


*Рис. 3.11. Вкладка **PDF** раздела Application диалогового окна **Preferences***



Исчерпывающие сведения об использовании надстройки PDF Filter и настройке ее параметров можно найти в главе 40.

Вкладка StreetPost

Вкладка **StreetPost** диалогового окна **Preferences**, показанная на рис. 3.12, вступает в действие во время работы с надстройкой Avenue.Quark и XML-средствами,

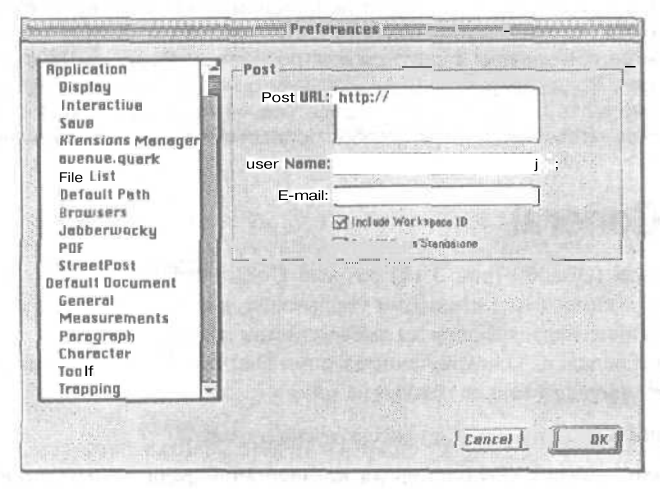


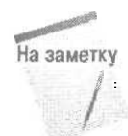
*Рис. 3.12. Вкладка **StreetPost** группы Application диалогового окна **Preferences***



Более подробные сведения по этому вопросу можно найти в главе 39.

Настройка установок на уровне документов и Web-документов

Если при изменении параметров в окне программы нет открытых документов, то изменения, внесенные в установки документов или Web-документов (что, по существу, одно и то же), сохраняются в файле XPress Preferences и будут использоваться для всех создаваемых в дальнейшем файлов. Если при изменении этих параметров открыт какой-либо документ, изменения будут относиться только к этому документу.



Установки для Web-документов можно задавать только тогда, когда открыт Web-документ или когда не открыт ни один документ.

Чтобы открыть вкладки раздела Document Preferences выберите Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажмите комбинацию клавиш <⌘+Y> или <Ctrl+Y>.



Простой клавиатурный эквивалент <⌘+Y> или <Ctrl+Y> перенесет вас на вкладку General (Общее) раздела Document (Документ) диалогового окна Preferences. А более громоздкий клавиатурный эквивалент <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>, обычно используемый для открытия самого диалогового окна Preferences, открывает ту вкладку окна, которая использовалась последней.



В QuarkXPress 3.x установки, имеющие отношение к документам, задавались в отдельных диалоговых окнах (Measurements, Typographic и т.д.). Затем, в версии 4.x, эти установки были собраны в диалоговом окне Document Preferences (Установки документа), имеющем много вкладок. И, наконец, в QuarkXPress 5 установки документов объединены с другими настройками в обширном диалоговом окне Preferences. Во время работы с диалоговым окном Preferences следует обращать внимание на то, в какой группе параметров, — Application или Document — вы находитесь, чтобы представлять себе последствия вносимых изменений.

Вкладка General

Вкладка General (Общие) (рис. 3.13) раздела Document диалогового окна Preferences просто изобилует различными элементами управления, в функции которых входит многое — от управления отображением графики до выбора рамок для блоков.

Все опции этой вкладки, за исключением опции Display (Вид), рассмотрены в других главах, поэтому пока приведем только ссылки на них.

- Опция Guides (Направляющие) рассмотрена в главе 2.
- **Опция** Master **Page** Items **(Элементы** шаблонной страницы) **рассмотрена в главе 9,**
- Опция Auto Picture Import (Автоматическое импортирование рисунков) рассмотрена в главе 20.

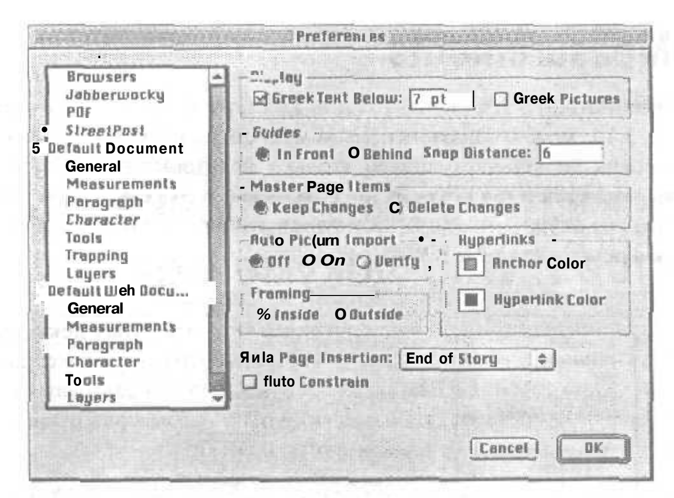


Рис. 3.13. Вкладка General *раздела* **Document** *диалогового окна* **Preferences**

- Опция Hyperlinks (Гиперссылки) рассмотрена в главе 38.
- Опция Framing (Рамка) рассмотрена в главе 8.
- Опция Auto Page Insertion (Автоматическая вставка страниц) рассмотрена в главе 12.
- Опция Auto Constrain (Автоограничение) рассмотрена в главе 8.

Параметры упрощения изображения

При использовании в QuarkXPress *упрощения изображения* текст и рисунки на странице отображаются в виде серых областей. При включении этого режима отображение документа QuarkXPress ускоряется, так как программе не нужно прорисовывать мельчайшие элементы текста и каждого рисунка. Таким образом, упрощение изображения (особенно для рисунков) — один из наилучших способов сокращения времени перерисовки содержимого экрана. Процесс упрощения изображений никак не сказывается на качестве печатных копий.

- **Greek Text Below (Упрощать текст менее).** При выборе этого параметра текст, размер шрифта которого не превышает заданного значения, будет отображаться в упрощенном виде. По умолчанию это значение составляет 7 пунктов, но вы можете выбрать любое другое значение в диапазоне от 2 до 720 пунктов. Чтобы отключить режим упрощения изображения, сбросьте флажок Greek Below. Обращаем ваше внимание на то, что на этот режим влияет масштаб отображения, поэтому если вы при просмотре увеличили документ в 2 раза, то упрощаться будет только текст, размер шрифта которого не превышает 3,5 пункта. А если наоборот, масштаб документа был уменьшен в 2 раза, то упрощать программа будет текст с размером шрифта не более 14 пунктов.
- **Greek Pictures (Упрощать рисунки).** При включении этого режима все невыделенные графические объекты будут отображаться в виде серых областей. При этом скорость перерисовки экрана существенно увеличится. Этот режим полезно использовать после позиционирования и выбора размера рисунков, когда их содержимое больше не имеет значения. Чтобы рассмотреть упрощенное изображение, нужно щелкнуть на нем мышью.

Вкладка Measurements

На вкладке Measurements (Размеры) раздела Document диалогового окна Preferences, показанной на рис. 3.14, можно задать используемую по умолчанию систему измерения, которая будет присвоена большинству полей (только некоторые параметры, вроде размера шрифта, всегда выражаются в пунктах). И хотя размеры Web-документов задаются в пикселях (пиксель, — это все равно, что точка на экране), различные системы измерения одинаково применимы как к печатным, так и к Web-документам.

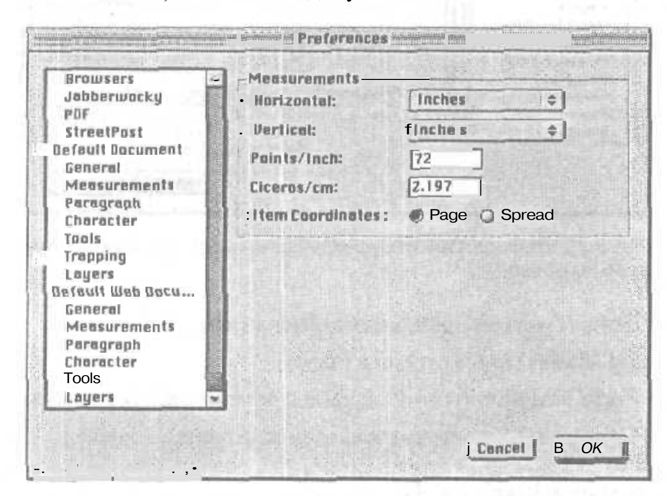


Рис. 3.14. Вкладка Measurements раздела Document диалогового окна Preferences



Детальные сведения о настройке этих установок приведены в главе *2*.

Вкладка Paragraph

На вкладке Paragraph (Абзац) раздела Document диалогового окна Preferences, которая показана на рис. 3.15, содержатся параметры, отвечающие за интервалы по горизонтали и по вертикали: межстрочное расстояние, базовые линии сетки и переносы. Все эти параметры будут подробно рассмотрены в части IV. Опция настройки переносов представлена здесь только из соображений совместимости с предыдущими версиями, а вот параметры межстрочного расстояния и сетки базовых линий оказывают существенное влияние на задание отступов и интервалов в документах. У команды открытия вкладки Paragraph имеется собственный клавиатурный эквивалент <Option+⌘+Y> или <Crtl+Alt+Y>.



Сведения о межстрочном интервале приведены в главе 16. А настройки сетки базовых линий и переносов обсуждаются в главе 17.

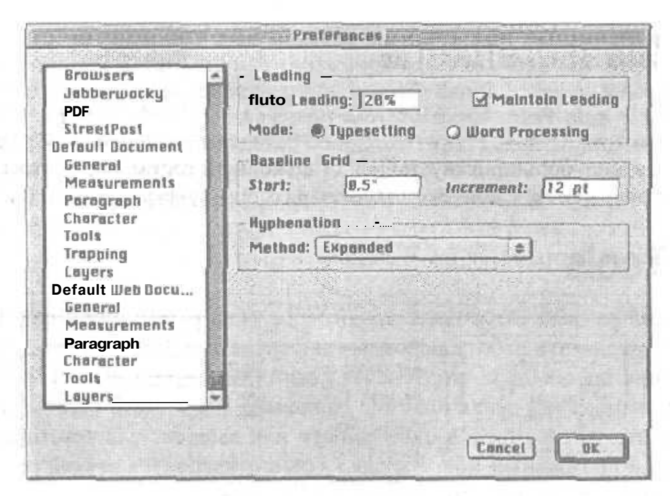


Рис. 3.15. *Вкладка* ***Paragraph* раздела *Document* диалогового** *окна* ***Preferences***

Вкладка Character

На вкладке Character (Символ) группы Document диалогового окна Preferences, которая показана на рис. 3.16, QuarkXPress позволяет выбрать параметры символов, например, стили печати. Большая часть параметров символов определяется лишь один раз, но некоторые из них приходится изменять для различных классов документа. Например, если работа над документом выполняется на обеих платформах, то, возможно, стоит отключить опцию Ligatures, так как она не поддерживается в QuarkXPress для Windows. Или, если в вашем проекте часто используются малые прописные буквы, лучше настроить параметр Small Caps для одного документа.

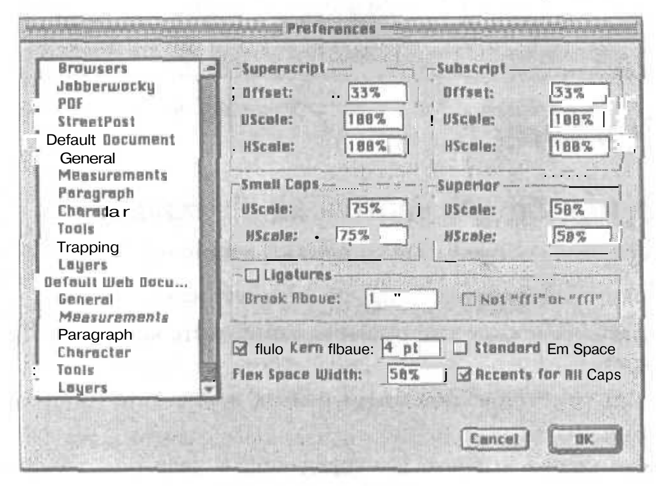


Рис. *3.16.* *Вкладка* ***Character* раздела *Documents*** *диалогового окна* ***Preferences***



Все параметры, представленные на вкладке Character, рассмотрены в части IV. В главе 15 рассказано о параметрах Superscript (Верхний индекс), Subscript (Нижний индекс), Small Caps (Малые прописные), Superior (Надстрочный символ) и Auto Kern Above (Автоматический кернинг). В главе 17 содержится информация о параметрах Flex Space Width (Гибкий пробел) и Standard Em Space (Стандартный широкий пробел). А в главе 18 рассмотрены параметры Ligatures (Лигатуры) и All Caps (Все прописные).

Вкладка Tools

На вкладке Tool раздела Document диалогового окна Preferences содержатся параметры, позволяющие настроить работу основных инструментов QuarkXPress, особенно инструментов для создания элементов и инструмента Zoom (Масштаб) (рис. 3.17). Возможность настройки текущих параметров очень полезна. Например, вы можете задать для овальных графических блоков отступ размером в один цицеро или выбрать для текстовых блоков рамку шириной 3 пункта и прозрачный фон. Вкладка Tools открывается всякий раз, когда вы дважды щелкаете на инструменте, который можно настраивать.

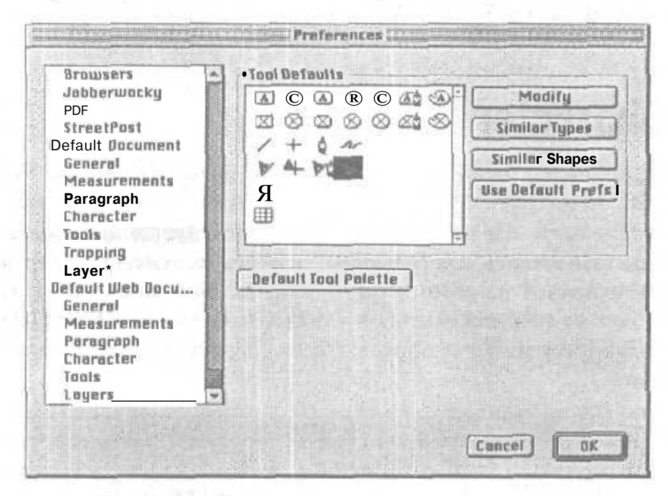


Рис. 3.17. ***Вкладка** Tools* ***раздела** Document диалогового окна Preferences*

Выбор инструментов для настройки

Открыв вкладку Tools, выберите сначала нужный инструмент.

- Чтобы выбрать один инструмент, просто щелкните на нем.
- Чтобы выбрать несмежные инструменты, применяйте комбинацию <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок>.
- Чтобы выбрать группу смежных инструментов, применяйте <Shift+щелчок> и выберите всю группу.
- Чтобы одним махом выбрать все инструменты создания элементов одного типа (создающие текстовые блоки, графические блоки, линии или текстовые кривые), выберите один из таких инструментов и затем щелкните на кнопке Similar Types (Подобный тип).

- Чтобы одним махом выбрать все инструменты создания элементов одной формы (например, только овальные блоки), выберите один из таких инструментов и щелкните на кнопке Simitar Shapes (Подобная форма).

После выбора инструментов можно щелкнуть на кнопке Modify (Изменить), чтобы отобразить параметры, общие для всех инструментов. Если, например, вами выбраны все инструменты создания текстовых блоков, то можно будет задать число столбцов, создаваемых по умолчанию во всех текстовых блоках. Это не относится к тем параметрам, задание которых по умолчанию не имеет смысла, например, к местоположению и размеру.

Настраиваемые инструменты

Настраиваемые инструменты делятся на следующие группы.

- **Инструмент Zoom.** Для масштаба отображения документа можно выбрать любые значения в диапазоне от 10 до 800%. Вы можете также задать приращение, на которое будет изменяться масштаб документа при каждом щелчке инструментом Zoom. Для этого введите любое целое значение от 10 до 800% в поле Increment (Приращение).
- **Инструменты создания блоков.** Вы можете выбрать параметры для любого инструмента Text Box или Picture Box. Параметры отдельных блоков можно задать с помощью команд Modify (Изменить), Frame (Рамка) и Runaround (Обтекание) меню Item. Если выбрать один из инструментов работы с блоками на вкладке Tool и щелкнуть на кнопке Modify, появится диалоговое окно с тремя вкладками (соответствующими этим параметрам), в котором можно задать те же параметры, что и при выделении блока на странице документа. Различие состоит в том, что выбираемые на вкладке Tool параметры будут использоваться по умолчанию.

Совет

Рекомендуется внести следующее изменение: избавиться от вставки отступа, шириной в 1 пункт, который по умолчанию задан для всех инструментов создания текстовых блоков (за исключением блоков с рамками). Это изменение можно внести в разделе Text Inset вкладки Text (Текст), которая открывается при настройке инструментов создания текстовых блоков.

- **Инструменты рисования.** Для линий, изображаемых с помощью инструментов Line (Линия) и Text Path (Текстовый контур), тоже можно задать используемые по умолчанию значения параметров. Значения большинства параметров стандартных линий, как правило, можно изменить, используя меню Item. Можно также выбрать другие параметры линии и обтекающего текста, например, цвет и начертание.
- **Инструменты создания таблиц.** Можно изменять характеристики таблиц, задаваемые по умолчанию, — например, число строк и столбцов таблицы или ее границы.

Совет

При изменении установок инструментов создания элементов следите за тем, открыты ли в программе документы. Если при переходе на вкладку Tool диалогового окна Preferences нет открытых документов, то внесенные изменения будут отражаться во всех создаваемых в дальнейшем документах, и поэтому должны носить универсальный характер (то есть быть совместимыми с дизайном вашего проекта). Изменения, внесенные в поведение инструмента Zoom, скорее всего, подойдут для всех документов, поэтому иногда даже желательно, чтобы при настройке инструментов не было открытых документов.

Восстановление установок, задаваемых по умолчанию

Если изменения, внесенные в поведение инструментов, не подойдут для данного документа (или для любого документа), то можно отменить все изменения, внесенные на вкладке Tools. Для этого нужно лишь выбрать инструменты для восстановления прежних

значений параметров и щелкнуть на кнопке Use Default Prefs (Использовать установки по умолчанию).

Если панель инструментов изменена до неузнаваемости, то ее исходное состояние можно восстановить, щелкнув на кнопке Default Tool Palette (Вид панели инструментов по умолчанию). Тогда все инструменты переместятся в свои меню, оставив на панели по одному инструменту каждого вида.

Вкладка Trapping

На вкладке Trapping (Треплинг) раздела Document диалогового окна Preferences расположены параметры треппинга, т.е. параметры печати перекрывающихся цветов при получении отдельных цветоделенных копий на принтерах PostScript. У команды открытия вкладки Trapping имеется клавиатурный эквивалент <Option+Shift+F12> или <Crtl+Shift+F12>.



Параметры, представленные на вкладке Trapping, показанной на рис. 3.18, рассмотрены в главе 30.

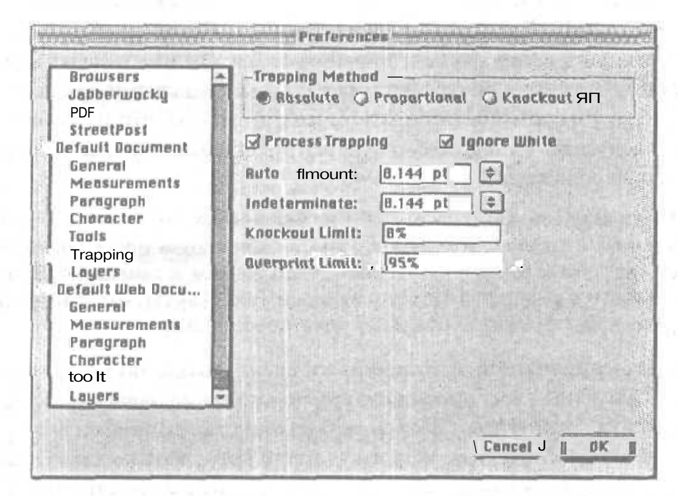


Рис. 3.18. Вкладка Trapping раздела Document диалогового окна Preferences

Вкладка Layers

Слои представляют собой срезы документа, подобно накладным изображениям на прозрачной подложке или рубилитам, которые использовались во времена ручного макетирования, Такие накладки располагали одну над другой. Слои, которые являются средством, скорее, документа, чем его отдельных страниц, помогают организовывать содержимое и позволяют хранить в одном и том же документе несколько версий одной и той же публикации.



Сведения о параметрах вкладки **Layers,** показанной на рис. 3.19, приведены в главе 10.

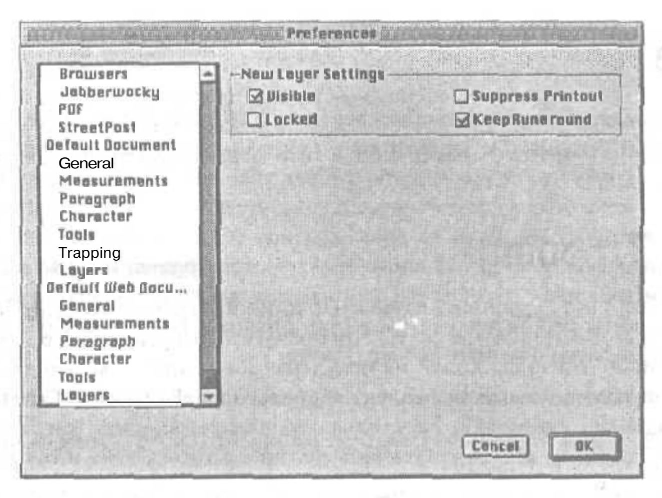


Рис. 3.19. **Вкладка** *Layers раздела* **Document диалогового окна Preferences**

Задание специальных установок

За пределами обширного диалогового окна Preferences находятся еще несколько опций, имеющих отношение к установкам. Эти дополнительные параметры собраны в подменю Preferences меню Edit и отображаются в нем тогда, когда запускается соответствующая надстройка. Если загрузить стандартный набор надстроек, поставляемых в комплекте с QuarkXPress, то в упомянутом подменю будут находиться параметры Color Management (Управление цветом), Index (Предметный указатель) и Fraction/Price (Дроби и денежные знаки).

- Установки, касающиеся управления цветом, рассматриваемые в главе 29, сохраняются в файле XPress Preferences и не являются частью отдельных документов. Многие параметры можно изменять в процессе импортирования графики в документ и во время печати конкретных документов. (Опция Color Management становится доступной в подменю только тогда, когда запущена надстройка Quark CMS.)
- Настройки опции Index, рассматриваемой в главе 34, сохраняются с активным документом. Если на момент внесения изменений в программе нет открытых документов, то измененные настройки становятся глобальными параметрами программы. Установки эти касаются по большей части вопросов пунктуации в предметном указателе, поэтому при создании стандартных предметных указателей вполне можно оставить настройки, заданные по умолчанию, (Опция Index Preferences становится доступной в подменю только тогда, когда запущена надстройка Index.)
- Настройки параметров Fraction/Prices, рассматриваемых в главе 18, сохраняются только в файле XPress Preferences. Это весьма прискорбно, так как они зависят от используемого шрифта и его размера. Если при изменении этих настроек вы ориентировались на определенный дизайн, то стоит вернуть прежние настройки. (Опция Fraction/Prices становится доступной в подменю только тогда, когда запущена надстройка Type Tricks.)

Резюме

Многие пользователи так хотят побыстрее что-то создать в QuarkXPress, что не утруждают себя настройкой установок и параметров по умолчанию. И таким образом работают многие годы. И зря, потому что такой подход требует удвоенных усилий и постоянного использования всяческих обходных методов производства. Всякий раз, когда вам приходится повторять одни и те же действия, будь то многократное создание одного и того же цвета или изменение одинаковых атрибутов каждого графического блока, обратитесь к установкам и параметрам по умолчанию. Скорее всего, вам удастся внести в документ нужные изменения и заставить инструменты работать с учетом ваших желаний. Вот что следует помнить об установках и параметрах, используемых по умолчанию.

- Настройки, используемые по умолчанию, вроде списка цветов для документа, который программа будет предлагать по умолчанию, следует вносить, когда нет открытых документов. Тогда для всех документов будет предлагаться один и тот же набор цветов.
- Установки документа, используемые по умолчанию, можно задавать, когда нет открытых документов. Тогда изменения будут применены ко всем документам, которые открываются в дальнейшем. Но настройки документов можно менять только для активного документа.
- Установки на уровне приложения влияют на все документы и обычно являются параметрами программы, используемыми по умолчанию.
- Установки, касающиеся работы надстроек, иногда сохраняются с активным документом, однако чаще всего являются глобальными. Поэтому нужно быть внимательным и определять, к какому типу относится конкретный параметр.

Управление файлами

ГЛАВА 4

В этой главе...

В QuarkXPress можно создавать документы шести типов: печатные документы, шаблоны печатных документов, Web-документы, шаблоны Web-документов, библиотеки и книги. Открытие, сохранение и закрытие этих документов осуществляются с помощью команд меню File (Файл) и разнообразных клавиатурных эквивалентов, которые позволяют существенно ускорить работу. Обычно пользователь, освоившись с QuarkXPress, выбирает наиболее удобный для себя вариант.

Различные типы файлов, создаваемые QuarkXPress, предназначены для разных типов издаваемых документов. Это и создание документов для профессиональной печати, и HTML-файлов для Web-узлов, и комбинирование нескольких документов в одной публикации. Ниже приведен полный перечень возможных документов.

- Печатные документы. Этот стандартный тип файла используется для создания собственно документов, таких как брошюры и журналы, которые предназначены для печати.
- Шаблоны печатных документов. Эти документы, содержащие предварительное форматирование, используются в качестве отправных точек при создании новых документов, которые должны иметь определенный дизайн. Обычно в шаблоне содержится так называемая "оболочка" документа, например, логотип фирмы, нижние и верхние колонтитулы и характерная для проекта графика.
- Web-документы. Документы, специально предназначенные для преобразования в формат HTML.
- Шаблоны Web-документов. Предварительно отформатированные Web-документы, используемые в качестве основы при создании новых Web-документов.
- Библиотеки. Представляют собой плавающие палитры для хранения наиболее часто используемых в QuarkXPress элементов, таких как логотипы и картинки. Пре-

имуществом библиотек является легкий доступ к хранящимся в них элементам и возможность перетаскивания этих элементов в создаваемый документ.

- **Книги.** Эти плавающие палитры используются для слежения за отдельными файлами обширных публикаций, состоящих из нескольких документов QuarkXPress.



В QuarkXPress можно создавать также файлы в формате XML. Эта возможность обсуждается в главе 39.

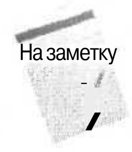
В общих чертах работа с файлами QuarkXPress ничем не отличается от управления файлами любой другой программы, установленной в вашей операционной системе. Например, диалоговое окно Open (Открытие документа), с помощью которого можно задавать расположение файлов, в QuarkXPress выглядит так же, как и аналогичное окно любой другой программы, установленной в Mac или Windows. Средства навигации, позволяющие находить файлы или выбирать место для их хранения, также соответствуют стандартам, принятым в текущей операционной системе. Тем не менее, стоит специально остановиться на особенностях управления файлами в QuarkXPress, так как у вас может возникнуть потребность в различных способах сохранения документов или же придется работать с документами, созданными в разных версиях QuarkXPress.

Открытие файлов

В QuarkXPress можно открывать до 25 файлов одновременно. Существует три основных способа выполнения этой операции: указание расположения файла в диалоговом окне Open, двойной щелчок на значке файла, находящегося на рабочем столе, или выбор недавно открывавшегося файла из меню File. Больше всего сведений о файле предоставляется, как правило, в диалоговом окне Open. Зато двойной щелчок на значке и использование перечня недавно открывавшихся документов намного быстрее. Так что выбирайте на свое усмотрение.



Если вы попытаетесь открыть файл, созданный в Windows, в Mac, или же наоборот — открыть файл, созданный в Mac, в Windows, то может оказаться, что двойным щелчком на значке файла это сделать не удастся и придется сначала запустить QuarkXPress. В таком случае сначала загрузите саму программу и затем, используя команду File⇨Open (Файл⇨Открыть) или комбинацию клавиш <⌘+O> или <Ctrl+O>, откройте нужный файл. Если имя файла, который нужно отобразить, не отображено а списке файлов, то в раскрывающемся списке Files of Type (Типы файлов) следует выбрать элемент All Types (Все файлы).



Если в вашем компьютере установлено несколько версий QuarkXPress, то неплохо бы избавиться от привычки открытия файлов двойным щелчком. Ведь в противном случае вы не будете знать наверняка, какая из версий программы запустится при щелчке на файле (хотя обычно запускается последняя установленная версия), и подойдет ли файлу запускаемая версия. Например, если вы случайно откроете и сохраните библиотеку из версии 4 в пятой версии программы, то затем уже не сможете использовать ее в четвертой версии.



Файлы книг и библиотек не являются межплатформенными. Это означает, что библиотеку или книгу, созданную в Mac, нельзя открыть в Windows и наоборот.

Использование диалогового окна Open

При открытии файла с помощью диалогового окна Open пользователю предоставляется точная информация о файле, например, его типе и номере версии QuarkXPress, использовавшейся для последнего его сохранения. Если вам приходится работать с файлами, присланными разными клиентами, использующими различные версии QuarkXPress, то эта информация будет весьма важной. В пятой версии можно открывать документы, сохраненные в QuarkXPress 3.1 и более поздних версиях.

Пошаговые инструкции: открытие файла

1. Выберите в строке меню команду File⇨Open или нажмите комбинацию клавиш <⌘+O> или <Ctrl+O>.
2. С помощью стандартных средств навигации Mac или Windows укажите расположение документа, шаблона, библиотеки или книги, которые вы хотите открыть.



В Windows, выбирая из меню File of Type опции Display All Files (Все файлы), All QuarkXPress Files (Все файлы QuarkXPress) или Document (Документы), можно отображать в диалоговом окне только нужные типы файлов. Так что, если найти файл никак не удается, попробуйте отобразить в окне файлы всех типов.

3. Выберите нужный файл, щелкнув на нем мышью, как показано на рис. 4.1. При этом в Mac в нижней части диалогового окна отобразятся сведения о типе файла, его версии, дате последнего сохранения и размере. Если при последнем сохранении документа или шаблона сохранялась также миниатюра предварительного просмотра, то первую страницу этого файла можно будет увидеть, установив флажок Preview (Предварительный просмотр). В Windows, в нижнем левом углу диалогового окна будут отображены только тип и версия файла.



Рис. 4.1. В диалоговом окне Open предоставляются различные сведения об открываемом файле, например, его размере

4. С помощью сведений, предоставленных в диалоговом окне, определите, является ли выбранный файл тем, который вы хотите открыть. Если это так, то дважды щелкните на имени этого файла или щелкните один раз на кнопке Open (Открыть).

Открытие файлов двойным щелчком

Если вы предпочитаете открывать файлы непосредственно с рабочего стола, никто не мешает вам и впредь поступать таким образом. Если при этом программа QuarkXPress еще не запущена, ваша операционная система сама откроет ее. (Если на компьютере установлено несколько

версий QuarkXPress, то *должна* запуститься самая последняя версия программы. Но на деле так бывает не всегда.) Значки, присваиваемые файлам QuarkXPress, показаны на рис. 4.2.

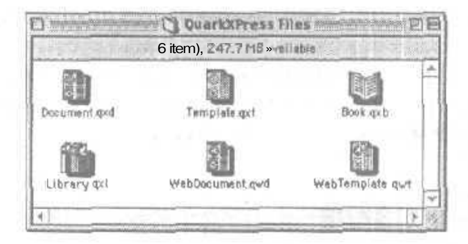


Рис. 4.2. В верхней ***части*** *рисунка, слева направо: печатный документ, шаблон печатного документа, книга. В нижней части рисунка, слева направо: библиотека, Web-документ, шаблон Web-документа*

Выбор недавно открывавшегося файла

Если в компьютере запущена надстройка Dejavu, то у опции Open меню File появится подменю со списком недавно открывавшихся файлов. Тогда, чтобы открыть один из этих файлов, нужно будет лишь выбрать его.

Надстройка Dejavu поставляется вместе с программой QuarkXPress и устанавливается по умолчанию. Список недавно открывавшихся файлов можно переместить в нижнюю часть меню File, используя вкладку File List диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). Кроме того, можно задавать по желанию количество файлов в списке, а также порядок их следования. Более подробно эти вопросы обсуждались в главе 3.

Mac

На рабочем столе Mac найдите любой значок файла QuarkXPress. Затем щелкните дважды на нем, чтобы открыть файл, запустив сначала QuarkXPress, если потребуется. Если файл создан в Windows, то иногда может отсутствовать его значок или информация о типе такого файла. В таких случаях система сообщит о том, что не может найти приложения, создававшего этот файл. Такие файлы следует открывать с помощью диалогового окна Open.

Windows

На рабочем столе Windows найдите значок любого файла QuarkXPress. Затем дважды щелкните на нем левой кнопкой мыши, чтобы открыть файл. Если имя документа имеет незнакомое расширение (или вообще не имеет расширения), то при двойном щелчке на таком документе появится сообщение о том, что открыть его не удается по причине отсутствия приложения, в котором создан текущий файл. (Такое частенько случается с файлами, созданными в Mac.) В таких случаях файлы следует открывать с помощью диалогового окна Open. Более подробно допустимые расширения файлов рассмотрены в разделе "Сохранение файлов" этой главы.

Советы по открытию файлов

Способ, которым будет открыт файл, зависит от типа файла. К примеру, документ, открытый вами, будет недоступен для всех остальных. А при открытии шаблона, на его основе сразу создастся новый документ. При открытии файла QuakXPress просматривает его содержимое и часто выдает предупреждения.

Печатные документы и Web-документы

Открывать документ и работать с открытым документом может только один пользователь. Открытым документ будет оставаться до тех пор, пока вы не закроете его или не прекратите работу в программе QuarkXPress. Есть два предупреждения, которые при открытии документов встречаются особенно часто, — это Nonmatching Preferences (Не совпадают установки) и Missing Fonts (Отсутствуют шрифты).

Nonmatching Preferences

Диалоговое окно Nonmatching Preferences, показанное на рис. 4.3, будет появляться при открытии практически любого документа. И хотя это окно и выглядит устрашающе, его можно смело игнорировать, щелкая на кнопке Keep Document Settings (Сохранить настройки документа), которая всегда активна по умолчанию. Это будет всего лишь означать, что ничего в вашем документе не изменится. (Само появление диалогового окна Nonmatching Preferences указывает на то, что настройки, сохраненные в файле XPress Preferences, в которые входят исключения при переносах и таблицы межсимвольных расстояний и кернинга, отличаются от настроек, заданных для открываемого документа.)

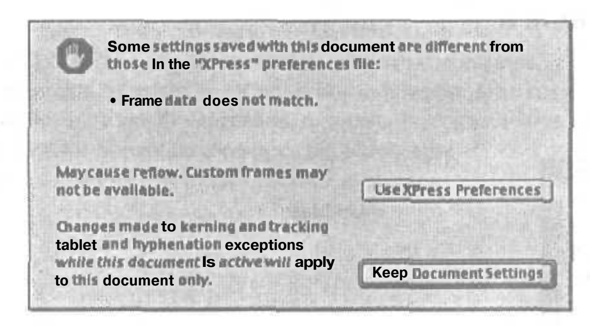


Рис. 4.3. Чтобы "проскочить" диалоговое окно Nonmatching Preferences, просто щелкните на кнопке Keep Document Settings

Missing Fonts

Это предупреждение появится, если в открываемом документе используются шрифты, которые не активны (не подключены) в вашей системе. После появления предупреждения можно выбрать опцию Continue (Далее) и завершить процедуру открытия документа, не заботясь об отсутствующих шрифтах. А можно щелкнуть на опиии List Fonts (Список шрифтов), которая находится в диалоговом окне Missing Fonts, показанном на рис. 4.4. На этом этапе нужно записать имена недостающих шрифтов и затем подключить эти шрифты через панель управления операционной системы или с помощью менеджера шрифтов вроде Font Reserve, Suitcase или ATM Deluxe. Если необходимых шрифтов у вас не окажется и негде их дополнительно запросить, то придется согласиться на переформатирование текста и выбрать другой шрифт на замену недостающему, что также можно сделать с помощью диалогового окна Missing Fonts.

Шаблоны

При открытии шаблона QuarkXPress создает новую копию шаблона, не сохраняя ее. Этой копии нужно будет присвоить имя и сохранить вручную. Так как сам шаблон при этом не открывается, получать доступ к одному шаблону могут несколько пользователей одновременно.

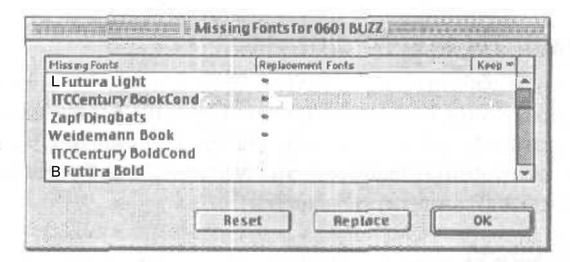


Рис. 4.4. С помощью диалогового окна Missing Fonts можно определить, какие шрифты из тех, что используются в открываемом документе, нужно активизировать или заменить другими

Как и при открытии документа, при открытии шаблона могут появиться диалоговые окна Nonmatching Preferences и/или Missing Fonts. Поступать в таких случаях следует так же, как при открытии обычного документа.

Библиотеки и книги

Библиотеки и книги, примеры которых показаны на рис. 4.5 и 4.6, соответственно, остаются открытыми до тех пор, пока пользователь не закроет их вручную. При перезапуске QuarkXPress они автоматически открываются повторно. Хранятся библиотеки и книги чаще всего на сервере, поэтому доступ к одним и тем же книгам и библиотекам могут иметь много пользователей одновременно.

Рис. 4.5. Библиотеки QuarkXPress содержат элементы, которые легко перетаскивать и опускать на создающиеся документы



Рис: 4.6. Книги QuarkXPress позволяют пользователю отслеживать поведение нескольких документов, составляющих одну большую публикацию



Если библиотеки или книги хранятся на сервере, то перед запуском QuarkXPress следует проверить, установлена ли связь с этим сервером. В противном случае вы лишитесь свойства автоматического повторного открытия библиотек и книг.

Сохранение файлов

Новый документ, созданный обычным способом или на основе шаблона, автоматически не сохраняется. Поэтому следует вручную выбрать расположение файла и присвоить ему имя. С другой стороны, имена и расположение библиотек и книг указывается во время их создания. После присвоения файлу имени и сохранения этого файла QuarkXPress для Windows автоматически добавляет к имени файла соответствующее расширение. А в QuarkXPress для Mac, где не используются расширения, добавлять последние нужно только тогда, когда файл планируется использовать в Windows. **(Помните:** библиотеки нельзя переносить с одной платформы на другую.) В QuarkXPress используются следующие расширения имен файлов.

- .qxd документ,
- . qxt шаблон,
- . qwd Web- документ,
- . qwt шаблон Web-документа,
- .qxl библиотека,
- . qxb книга.



В Windows можно легко переименовать файл, присвоив ему правильное расширение. Проще всего для этой цели щелкнуть на значке файла правой кнопкой мыши и выбрать из контекстного меню элемент Rename (Переименовать). А если вы умеете довольно искусно управляться с мышью, можете щелкнуть на значке и подождать секунду, пока текст не выделится, и затем сменить имя или отредактировать его.

Сохранение новых документов

После создания документа с помощью команды File⇨New (Файл⇨Создать) (комбинация клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>) или на основе шаблона, следует присвоить новому файлу имя и сохранить его. Если в работе QuarkXPress или компьютера возникает сбой, то вся работа, выполненная в несохраненном документе, пойдет насмарку. Процедура сохранения документа одна и та же для печатных документов, шаблонов печатных документов, Web-документов и шаблонов Web-документов.

Пошаговые инструкции: сохранение файла

1. Выберите в строке меню команду File⇨Save As (Файл⇨Сохранить как) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+Option+S> или <Ctrl+Alt+S>.
2. С помощью стандартных средств навигации Mac или Windows укажите расположение нового файла.

Совет

Начиная новый проект, создавайте для его документов новую папку. В этой папке можно хранить также библиотеку и графические файлы проекта.

3. В поле Save Current Document As (Сохранить текущий документ как), которое можно видеть на рис. 4.7 или в поле File Name (Имя файла) (в Windows), введите описательное имя файла. В Windows к имени файла обязательно добавляется соответствующее расширение. А в Mac расширение . qxd добавляется только по желанию (необходимости).

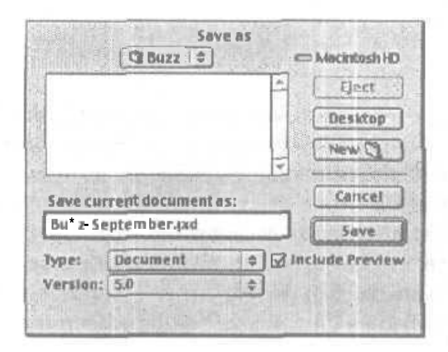


Рис. 4.7. Диалоговое окно ***Sav0 As***

4. Чтобы сохранить файл как документ пятой версии QuarkXPress, предназначенный для печати, в раскрывающемся списке Type (Тип) (Mac) или в раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) оставьте выбранный по умолчанию элемент Document, а в раскрывающемся списке Version (Версия) оставьте опцию 5.0.
5. В Mac можно установить флажок Include Preview (Добавить миниатюру предварительного просмотра). Тогда при открытии этого документа в диалоговом окне Open будет отображаться миниатюра его первой страницы.



QuarkXPress для Windows не имеет средства сохранения миниатюры предварительного просмотра документа.

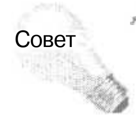
6. Щелкните на кнопке Save, чтобы присвоить имя документу и сохранить его.



Если вы разрабатываете документ, который будет использоваться в качестве *шаблона* (то есть оболочки для новых документов, содержащей предварительное форматирование), сохраните этот файл сначала как документ. Затем, по завершении дизайна страницы, сохраните документ повторно, но уже как шаблон. Для этого в раскрывающемся списке Type (Mac) или Save As Type (Windows) диалогового окна Save As выберите элемент Template (Шаблон). Шаблонам печатных документов присваивается расширение файла .qtx, а Web-шаблонам — расширение .qxw.

Сохранение копий документов

Чтобы создать копию документа, находясь в QuarkXPress, нужно лишь сохранить документ под новым именем. Если после работы над документом вы хотите сохранить изменения в его исходной версии, выберите просто в строке меню команду File⇨Save или нажмите комбинацию клавиш <⌘+S> или <Ctrl+S>, а затем сохраняйте копию. Если же вы не хотите записывать изменения в исходный документ, выберите команду File⇨Save As. В открывшемся диалоговом окне Save As укажите другое имя и/или выберите новое место хранения копии документа.



Многие дизайнеры часто используют готовые документы в качестве основы для создания новых. Например, принимаясь за работу над ноябрьским выпуском информационного бюллетеня, они открывают октябрьский выпуск, удаляют из него текст и графику и затем сохраняют документ под новым именем. Конечно, можно делать и так, но все же предпочтительнее использовать в качестве основы для создания новых документов обычные шаблоны. Ведь использование готового проекта в качестве отправной точки означает также включение в новый файл всех характерных для этого проекта цветов, дополнительных таблиц стилей, а также всех проблем, которые существовали в старом файле.

Возвращение к формату предыдущей версии

Если возникнет необходимость в открытии печатного документа в более ранней версии QuarkXPress, то можно *сохранить документ с понижением версии.* Вообще говоря, у каждой версии программы свой собственный формат файлов, и просто так нельзя открыть документ, сохраненный в формате другой программы. К примеру, вам не удастся открыть документ формата QuarkXPress 5 в QuarkXPress 4. Обойти эту трудность можно, сохранив документ QuarkXPress 5 с понижением версии до QuarkXPress 4.

Сохранение печатных документов в формате более ранней версии программы, четвертой, возможно благодаря раскрывающемуся списку Version, находящемуся в диалоговом окне Save As (команда File⇨Save As или комбинация клавиш <Option+⌘+S> или <Ctrl+Alt+S>) QuarkXPress 5. Но учтите, что при таком способе сохранения будут утеряны все атрибуты документа, которые характерны только для последней версии QuarkXPress. Например, все слои будут сведены, а ячейки таблиц преобразованы в отдельные текстовые блоки. По этой причине сохранение копий документов в формате предыдущих версий не всегда является хорошим методом. Для того чтобы легко узнавать версии файла в более раннем формате, можно включать номер версии в имя файла, например, назвать новую копию `МенюСтоловой4.qxd`.

Сохранение в процессе работы

Для сохранения результатов работы в QuarkXPress можно избрать одну из многочисленных стратегий, Ведь такая незначительная, казалось бы, операция, как сохранение документа по мере работы, является немаловажной частью повседневного труда. А для долгосрочных проектов также важно позаботиться о своевременном сохранении изменений, вносимых в библиотеки.



Все изменения, вносимые в книги, автоматически сохраняются в файле книги.

Сохранение документов

Для сохранения изменений, вносимых в печатные документы и в Web-документы, в QuarkXPress существуют два метода; сохранение вручную и автоматическое сохранение. Сохранение вручную происходит всякий раз, когда вы выбираете команду File⇨Save или нажимаете комбинацию клавиш <⌘+S> или <Ctrl+S>. По завершении значительной части работы, дабы не омрачать радость, обязательно следует сохранить документ вручную. Кроме того, сохранять документ следует перед совершением операций вроде перемещения страниц, которые не подлежат отмене, а также всякий раз, прерывая работу на время.

Если в других приложениях вы привыкли полагаться на автоматическое сохранение, то в QuarkXPress также можете использовать функцию AutoSave. И даже если вы завели привычку часто сохранять документ вручную, все равно, функция автоматического сохранения только повысит уровень безопасности. Обратной стороной медали при использовании автоматического сохранения является систематическое прерывание работы на несколько (сколько именно, зависит от объема файла) секунд, необходимые для сохранения файла. Кроме того, можно не только автоматически сохранять результаты своей работы, но и автоматически создавать резервные копии документа с помошью опции Auto Backup.



По умолчанию режимы автоматического сохранения и автоматического резервного копирования отключены. Инструкции по их включению содержатся в главе 3.

Сохранение шаблонов

При попытке сохранения вручную изменений, вносимых в шаблоны, возникает диалоговое окно Save As (Сохранение файла). Это происходит потому, что шаблоны, которые должны быть основой новых документов, защищены от переписывания. И чтобы все же сохранить изменения в файле шаблона, следует в этом диалоговом окне указать его точное имя и расположение.

Сохранение библиотек

При закрытии библиотеки или при выходе из QuarkXPress все изменения, внесенные в библиотеку, автоматически сохраняются в ее файле. Кроме того, у библиотек имеется дополнительный уровень защиты: функция Auto Library Save. Этот режим включен по умолчанию и гарантирует, что любое изменение, внесенное в библиотеку, моментально будет сохранено. Единственной причиной для отключения этого режима выступает необходимость быстрого добавления в библиотеку нескольких элементов, когда функция автоматического сохранения будет только замедлять работу,



Более подробно режим автоматического сохранения библиотек рассмотрен в главе 3.

Возврат к предыдущей версии файла

Вне зависимости от того, работаете вы над печатным документом или Web-проектом, всегда имеется возможность восстановления последней сохраненной версии документа. Эта опция особенно полезна при выполнении сложных операций, которые нельзя просто взять и отменить. К примеру, перемещенные страницы нельзя вернуть обратно простой отменой действия, а ведь результат перемещения не всегда получается таким, которого ожидали. Для возвращения к последней сохраненной версии документа выберите в строке меню File⇨Revert to Saved (Файл⇨Вернуться к сохраненному). Если включен режим автоматического сохранения, можно вернуться и к последней автоматически сохраненной версии (хотя не всегда удается узнать, когда же в действительности происходило это самое последнее автоматическое сохранение). Для этого при выборе в строке меню File⇨Revert to Saved нажмите клавишу <Option> или <Alt>.

Закрытие файлов

Хотя в программе можно открывать одновременно до 25 файлов, по завершении работы над файлом его стоит не только сохранить, но и закрыть. Неиспользуемые открытые файлы становятся особенно уязвимыми в случае сбоя программы или системы.

Закрытие документов

Чтобы закрыть активный документ (то есть тот документ, который отображен в самом верхнем окне), выберите в строке меню File⇨Close (Файл⇨Закрыть) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+W> или <Ctrl+F4>. Также можно закрывать документы в результате щелчка на кнопках закрытия окон документов. При закрытии самой программы QuarkXPress закрываются все открытые в ней документы. Если вы попробуете закрыть документ, не сохранив изменений в нем, программа предупредит вас об этом и предоставит возможность либо сохранить документ, либо закрыть его, отменив все внесенные изменения.



В Mac можно закрывать **сразу все** открытые документы, **нажимая** комбинацию клавиш <⌘+Option+W> или <Option+щелчок на кнопке закрытия>.

Закрытие библиотек и книг

Единственным способом закрытия библиотеки или книги является щелчок на ее кнопке закрытия. При закрытии QuarkXPress эти файлы закрываются лишь временно. И затем, при следующем запуске программы, все библиотеки и книги, открытые во время предыдущего запуска, открываются снова. При закрытии библиотеки или книги все внесенные в нее изменения сохраняются автоматически.

Резюме

Процесс управления файлами QuarkXPress напоминает аналогичные процессы в других программах Mac и Windows. Основные команды, — Open, Save и Close — находятся в меню File и имеют клавиатурные эквиваленты, согласованные со стандартами соответствующей операционной системы. Однако разные типы файлов QuarkXPress все же ведут себя по-разному. Например, печатный или Web-документ может открывать только один пользователь, в то время как шаблонами, библиотеками и книгами имеют возможность пользоваться многие сотрудники офиса одновременно.

ГЛАВА 5

Издательская среда

В этой главе...

Выбор аппаратных средств

Установка программного обеспечения

Работа со шрифтами

Резюме

QuarkXPress — это сложный и мощный *инструмент, для* работы с которым вам понадобится соответствующий компьютер, дополнительные аппаратные средства и программное обеспечение и, конечно, операционная система для Mac или Windows. Если вы уже выбрали оборудование и платформу, то должны изучить их, чтобы извлечь максимальную пользу. В этой главе вы найдете основные сведения о том, как правильно выбрать оборудование и как начать работать на компьютере выбранной вами платформы. Кроме того, рекомендуем обратиться к более подробным изданиям по операционным системам Mac OS, Windows, компьютерам IBM или Mac.

Выбор аппаратных средств

Для того чтобы использовать QuarkXPress, не обязательно иметь самый быстрый компьютер, однако такие факторы, как быстродействие процессора, количество оперативной памяти, емкость жестких дисков, наличие дополнительных съемных носителей информации, возможность подключения к компьютерной сети и устройства ввода-вывода, имеют большое значение. В следующих разделах вы узнаете, какое сочетание этих устройств наиболее приемлемо в различных ситуациях, возникающих в издательском деле,

Компьютер

Компания Quark определяет технические требования к системе, однако эти требования являются просто минимальными условиями, при которых возможен запуск их программ. Не принимаются во внимание такие возможности, как одновременный запуск QuarkXPress и Photoshop или запуск в операционной системе менеджера шрифтов. А поскольку нужно не просто установить QuarkXPress, но и создать издательскую среду, в этом разделе мы предложим более реалистичные ми-

нимальные требования к системам Mac и Windows. А затем приведем описание идеальной издательской системы.

Минимальная конфигурация системы

Официальные требования к системе, выдвигаемые компанией Quark, приведены в Приложении А. Однако для успешной работы издательской среды мы рекомендуем следующий минимум.

- **Mac.** Подойдет любой компьютер Macintosh G3 или выше с операционной системой Mac OS 9.1, минимум 128 Мбайтами оперативной памяти и жестким диском на 10 Гбайт. Учтите, что QuarkXPress 5 не вполне естественно чувствует себя в операционной системе Mac OS X, хотя компания Quark все еще обещает выпустить версию и для нее, А тем временем исходную версию QuarkXPress 5 можно запустить в Mac OS X только в режиме совместимости, что немного замедляет работу программы.
- **Windows.** Вам понадобятся процессор Intel Pentium И, AMD K6-II или выше с тактовой частотой не менее 266 МГц (но только не процессоры Celeron этого уровня), операционная система Windows 2000, Windows XP или Windows NT 4.0 (операционных систем Windows 98 и Windows Me порой недостаточно), 128 Мбайт оперативной памяти и жесткий диск на 10 Гбайт. Мы рекомендуем использовать серию Windows NT (то есть 2000, XP или NT 4.0) так как она работает быстрее и надежнее, чем серия 9х.

Идеальная конфигурация системы

В любой издательской среде придется одновременно открывать, по крайней мере, QuarkXPress, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, не говоря уже об почтовом клиенте и Web-броузере. Любая программа, и, в частности, Adobe Photoshop работает тем быстрее и надежнее, чем больше оперативной памяти для нее выделяется, Добавьте также необходимость хранения изображений, EPS-файлов и прочего, и свободное пространство на диске "испарится" в мгновение ока. Как правило, стоит устанавливать максимальное количество оперативной памяти и жесткий диск самого большого объема, из тех, что вы можете себе позволить. Если вы только начинаете работу в издательской среде, в частности, если вам привалило небольшое наследство, постарайтесь собрать систему со следующей конфигурацией.

- Mac **OS.** Компьютер Macintosh G4 с операционной системой Mac OS 9.1, оперативной памятью от 256 до 512 Мбайт и жестким диском 30 Гбайт, съемным накопителем ZIP-дисков и дисководом для перезаписываемых компакт-дисков (CD-RW).
- **Windows.** Компьютер с процессором Intel Pentium III или AMD Athlon с операционной системой Windows 2000 или XP, 256 Мбайтами оперативной памяти, жестким диском 30 Гбайт, съемным накопителем ZIP-дисков и дисководом для перезаписываемых компакт-дисков (CD-RW). К Windows обычно выдвигаются меньше требования, чем к Mac OS, однако необходимое количество оперативной памяти для запуска программ в обеих системах требуется одинаковое. В Windows 2000 и XP лучше поставлено управление памятью для профессиональных приложений, но этот фактор не является решающим.

Устройства хранения информации

На сегодняшний день все новые компьютеры оснащаются достаточно большим количеством оперативной памяти и запоминающим устройством большой емкости (то есть жестким диском большого объема). Но если ваш компьютер не из новых, или если вы чрезмерно на-

прягаете свою систему, то наращивание оперативной памяти и емкости диска может значительно ускорить работу. При выборе параметров своей издательской системы примите во внимание следующие соображения.

- **Оперативная память (RAM).** Увеличение оперативной памяти повышает эффективность работы компьютера, причем минимальный объем составляет 64 Мбайт (при работе с одной программой). Для издательского дела лучше всего иметь оперативную память от 128 до 256 Мбайт, а если вы собираетесь выполнять сложную работу с большими файлами в Adobe Photoshop, то и более (для этого обычно требуется 256 Мбайт).
- **Жесткие диски.** Программы и файлы просто "пожирают" дисковое пространство, поэтому на сегодняшний день диски емкостью от 10 до 20 Гбайт (на которых можно хранить примерно от 10 до 20 миллиардов символов) считаются посредственными. Так что используйте диски емкостью от 10 до 40 Гбайт и выше. Не забывайте о том, что на компьютеры Mac и Windows можно установить дополнительные жесткие диски. При этом вам не обязательно заменять уже установленный жесткий диск.
- **Дисководы CD-RW или DVD R/W.** Для долгосрочного хранения информации использование считывающих и записывающих дисководов для компакт-дисков (которые называют также CD-RW) является наилучшим вариантом. Кроме того, компакт-диски прекрасно подходят для доставки в сервисные бюро и типографии больших проектов, снабженных пояснительной документацией, графикой и шрифтами. При этом дисководы CD-RW довольно дешевы, а болванки компакт-дисков (CD-R) уникально дешевы. (Можно, правда, использовать более дорогие перезаписываемые компакт-диски (CD-RW), информацию с которых можно удалять и записывать заново. Однако для того, чтобы, скажем, отправить выпуск журнала на печать, совсем необязательно использовать перезаписываемый компакт-диск, так как вам его вряд ли вернут. А вот для хранения шаблонов и всяческих резервных копий диски CD-RW подходят замечательно.) На каждом компакт-диске можно хранить в среднем 650 Мбайт данных, а сами они также удобны в хранении, долговременны и универсальны. Дисководы DVD R/W дисков и, собственно, сами эти диски появились не так давно и стоят сравнительно дорого, но хранить на каждом таком диске можно вдвое больше данных.
- **Накопители ZIP.** Если ваш компьютер не укомплектован устройством CD-RW, то вы, вероятно, захотите приобрести накопитель Iomega Zip. Это устройство стоимостью $150, в котором используются картриджи емкостью от 100 до 256 Мбайт по цене от $10 до $30 каждый. Накопители ZIP особенно удобны для резервного копирования файлов, для доставки их в сервисное бюро, а также, если вы работаете в группе, в которой не все пользователи подключены к локальной сети. После появления записываемых и перезаписываемых компакт-дисков накопители ZIP стали постепенно выходить из употребления. Однако ими по привычке еще пользуются многие сервисные бюро и крупные типографии, так как на протяжении многих лет они являлись единственным удобным способом передачи больших объемов данных.
- **Накопители на магнитной ленте (стримеры).** Если у вас нет дисковода CD-RW и вы не работаете в сети со службой автоматического резервного копирования файлов на сервере, можете потратиться на покупку накопителя на магнитной ленте и использовать его для хранения резервных копий файлов. Стоимость этих устройств колеблется от $ 100 до $ 1000, в зависимости от емкости. Большинство из них стоит менее $400, Эти накопители позволяют сохранять резервную копию жесткого диска на дешевой магнитной ленте, что дает возможность восстановить результаты работы в случае разрушения жесткого диска. Если вы зарабатываете деньги с помощью компьютера, лучше застраховаться от потери информации. Пользователям, работающим в Mac, пре-

доставляется более скромный выбор накопителей на магнитной ленте, чем пользователям Windows, хотя в последнее время становятся доступными Mac-версии новейших внешних накопителей USB и FireWire.

Связь по локальной сети

Другим существенным компонентом издательской среды является компьютерная сеть. Целесообразно установить хотя бы простейшую одноранговую сеть, которая соединит компьютеры Mac и Windows и позволит совместно использовать на этих компьютерах одни и те же файлы, Операционные системы Mac и Windows содержат для этого встроенные возможности.

Соединение компьютеров Mac и Windows

В приведенном ниже списке описаны программы, которые позволяют соединять компьютеры Mac и Windows таким образом, чтобы один из них мог читать информацию с жестких дисков другого.

- Программа PC MacLAN фирмы Miramar Systems позволяет подключать компьютеры с Windows к компьютерным сетям Mac. Стоит программа примерно S200 для одного пользователя, а устанавливать ее нужно только на компьютерах с Windows. (В компьютерах с Mac имеется встроенный протокол межсетевого обмена AppleTalk, используемый PC MacLAN.) Этой программой поддерживаются более быстрые IP-протоколы для соединения с компьютерами, в которых установлена операционная система Mac OS 9.x.
- Программы MacOpener фирмы DataViz и MacDrive фирмы Media4 позволяют компьютеру с Windows читать диски компьютера Mac (дискеты, картриджи Zip, SyQuest, внешние жесткие диски и т.п.). Стоят такие программы примерно по $50 для каждого пользователя.
- Программа MacLinkPlus фирмы DataViz позволяет компьютерам Mac читать диски, созданные в Windows. Эта программа стоит около $75 для каждого пользователя. Имеется также ее версия, в которую встроены средства преобразования формата файлов. Это свойство не потребуется большинству людей, так как почти все программы сейчас используют один и тот же формат и в Mac, и в Windows. Но если вы работаете с более старыми или сильно специализированными программами, то такой транслятор MacLimkPlus/Translator понадобится обязательно. Операционная система Mac OS версии 7.6 и выше фирмы Apple также поддерживает чтение дисков Windows, хотя с меньшей степенью управляемости, чем позволяет программа MacLinkPlus.

Подключение к компьютерной сети

Локальная сеть Ethernet в последнее время стала стандартом топологии. *Ethernet* — разновидность быстрого и недорогого соединения, при котором могут запускаться различные протоколы передачи информации, такие как TCP/IP или AppleTalk. Многие новые компьютеры Mac и Windows имеют встроенные адаптеры Ethernet. Если на вашем компьютере адаптер не установлен, вы можете купить нужную плату или адаптер по цене от $50 до $100.

В более старых компьютерах Mac использовались оба протокола: AppleTalk и Ethernet, поэтому нужно было точно указывать, который из них необходимо использовать. При желании можно было заменять один протокол другим. Рекомендуем остановиться на Ethernet, а AppleTalk использовать только для принтера, который не совместим с Ethernet (например, цветного струйного принтера). То же самое относится и Windows, то есть лучше установить

Ethernet-версию программного обеспечения для принтеров, чем полагаться на медленный однопользовательский параллельный порт или на соединение USB. Но, конечно, если в вашей фирме единственный сотрудник — это вы, то вообще не стоит забивать себе голову подобными вопросами.

Соединение с Internet

Даже если ваш проект предназначается исключительно для печати, без Internet вам все равно не обойтись. Ведь нужно иметь возможность отправлять и получать файлы (от простых электронных сообщений и текста до документов QuarkXPress и рисунков), загружать пакеты обновления программ и использовать компьютер в роли факса. Как правило, стоит установить самое быстрое из доступных вам соединений Internet. Но, к сожалению, возможности сети часто ограничены несовершенством телефонных линий и другими факторами.

Прекрасно обзавестись кабельным, ISDN или DSL-соединениями от вашей кабельной или телефонной компании. По соображениям стоимости, доступности и легкости использования чаще всего выбирают соединение DSL. Такое соединение позволяет скачивать данные со скоростью 384 Кбита в секунду и выше. Во многих случаях провайдеры присылают необходимое для подключения оборудование или говорят, что именно покупать. Советуем внимательно изучить всех DSL-провайдеров, доступных в вашем районе. Стоимость, скорость и гибкость соединения могут быть разными у разных компаний. Лучше всего если эта услуга не будет совместно используемой, тогда каждый из 384 Кбит в секунду будет только ваш. Некоторые фирмы предлагают совместное подключение DSL, при котором *все* модемы и кабели совместно используются соседними пользователями. (Совместное использование соединения не только замедлит производительность работы, но и откроет другим пользователям доступ к вашему компьютеру. Так что придется устанавливать защитное программное обеспечение или раскошелиться на соответствующие аппаратные ресурсы.)

Если же вы выберете соединение по телефонной линии (в случае, если в районе, где вы живете, недоступно соединение DSL и другие подобные услуги), вам понадобится модем. В новейших компьютерах, таких как iMac или IBM-совместимых, имеется внутренний модем, обеспечивающий скорость 56 Кбит/с, поэтому вам останется только подключить к компьютеру телефонный кабель. Если же понадобится внешний модем, то стоит покупать такой, который поддерживает скорость передачи данных от 56 Кбит/с и выше.

Устройства ввода-вывода

В следующих разделах описаны устройства, с которыми вы будете сталкиваться при выполнении операций ввода-вывода: принтеры, сканеры, цифровые камеры, дисководы компакт-дисков, многокнопочные мыши, манипуляторы трекбол и сенсорные панели.

Принтеры

Постарайтесь купить хороший принтер. Вам понадобится черно-белый лазерный принтер с разрешением 600 точек на дюйм (dpi). Более старые принтеры имеют разрешающую способность 300 dpi, которая вполне приемлема для распечатки текстов, но не подходит для вывода изображений.

Быстрые сетевые принтеры

Если вы работаете в офисе, то можете купить один или два быстрых сетевых принтера (с производительностью от 16 до 25 страниц в минуту или более) и подключить их в компьютерную сеть для совместного использования. Такие принтеры, как Hewlett-Packard серий

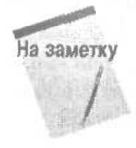
1200n, 2200n или 4100n стоят от $800 до $2 500. Они обычно поддерживают PostScript, который сейчас является стандартом в настольных издательских системах, и могут работать с большим количеством бумаги и часто с бумагой нескольких форматов.

Персональные лазерные принтеры

Если вы работаете индивидуально и удовлетворитесь черно-белыми оттисками, можете остановить свой выбор на приемлемом по цене лазерном принтере вроде HP 1200 или 3200. Выберите принтер с производительностью от 9 до 15 страниц в минуту. Постарайтесь купить принтер, поддающийся модификации, особенно если он имеет встроенный разъем Ethernet (хотя для персонального лазерного принтера Ethernet — это дорогостоящая опция). Но лучшей альтернативой для индивидуальной работы является какой-нибудь цветной струйный принтер последних моделей.

Принтеры PostScript

Для печати окончательного варианта проекта (а не его черновика) лучше выбрать PostScript-совместимый принтер, так как этот язык используется во всех профессиональных устройствах вывода, таких как цифровые фотонаборные машины. Принтеры, предназначенные для компьютеров Mac, обычно поддерживают язык PostScript, а принтеры, предназначенные для Windows, — нет. Принтеры, ориентированные на компьютеры Mac, почти всегда могут работать и с компьютерами Windows, поэтому владельцам IBM-совместимого оборудования проще всего получить доступ к возможностям PostScript-принтеров для Mac, чем наоборот. На практике большинство пользователей работают с принтерами разных типов. Вы можете подключить компьютеры Mac и Windows к PostScript-принтерам в одной системе и использовать их одновременно.



Вместо того чтобы использовать драйвер принтера, имеющийся в Windows, лучше посетите Web-узел компании Adobe (www.adobe.com) и загрузите бесплатный драйвер для их PostScript-принтера. PostScript-драйвер Windows не такой мощный и может привести к ошибкам при печати. Для компьютеров Mac подойдет тот драйвер Apple PostScript, который поставляется вместе с операционной системой, хотя и в этом случае компания Adobe предлагает собственную альтернативную версию.

Цветные струйные принтеры

Для издательских приложений прекрасно подходят недорогие цветные струйные принтеры серий Epson Stylus Color или Canon S. Такие принтеры незаменимы и очень удобны, если вы разрабатываете цветные иллюстрации и хотите периодически распечатывать цветоделенные копии или же сами распечатываете цветные изображения в небольшом количестве.

Стоят цветные струйные принтеры от $250 до $500. И хотя работают они медленнее, чем большинство лазерных принтеров, однако выдают замечательные цвета и позволяют распечатывать прекрасные цветные изображения. Учтите, что они, как правило, не поддерживают язык PostScript, однако вы всегда можете приобрести программу эмуляции PostScript, например, PressReady фирмы Adobe или PowerPrint фирмы Strydent Software, которые стоят около $200. Нужно только проверить, работают ли эти программы с вашим струйным принтером. (Фирма Epson выпускает несколько моделей струйного принтера стоимостью от $1000 до $3000, которые поддерживают язык PostScript.)

Цветные сканеры

В последнее время цветные сканеры стали вполне доступны по цене. Сканеры таких фирм, как Umax Technologies, Agfa и Canon достаточно недорогие (от $200 до 500), но выдают качество цвета, приближающееся к полученному с помощью профессиональных сканеров

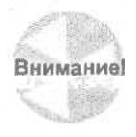
стоимостью в несколько тысяч долларов. Они работают как с компьютерами Mac, так и Windows, и подключаются через порт USB. Учитывая низкие цены и высокое качество, эти сканеры можно порекомендовать каждому. Они могут также работать как копировальные машины или факсы. Вы можете отсканировать документ, напечатанный на бумаге, а затем распечатать его на принтере или отправить факсом с помощью модема.

Цифровые камеры

Эти устройства становятся популярными, а качество изображения, полученное с помощью камеры, получается вполне приличным. Однако потратить на 2-х или 3-мегапиксельную версию такой камеры придется от $600 и более. Такого разрешения хватит для распечатки готового издания, если его размеры не превышают 5x7 дюймов (13x18 см) (иногда до 8×10 дюймов (20x25 см)) и если требуется сверхвысокое качество. Самой большой проблемой при использовании цифровой камеры для печати публикаций является то, что в большинстве из них происходит сжатие изображений в формат JPEG, поэтому, несмотря на высокое разрешение камеры, оптимальное качество достигается не всегда. Лучше сначала сделать пробную проверку и выяснить какого типа изображения получаются лучше остальных. Тем не менее, изображения с цифровых камер вполне удовлетворяют требованиям Web-публикаций, и их использование оказывается более удобным, чем сканирование и обработка 35-миллиметровой пленки.

Дисководы компакт-дисков

В настоящее время каждый компьютер имеет дисковод компакт-дисков, что значительно упрощает процесс установки программного обеспечения (никакой возни с дискетами!). Если у вас еще нет дисковода компакт-дисков, потратьте $100 на его приобретение. Скорее всего, вам не понадобится дисковод более быстрый, чем 4-скоростной. Кроме того, сейчас широко распространены недорогие дисководы для перезаписываемых компакт-дисков, с помощью которых можно не только считывать содержимое с компакт-дисков, но и производить запись на них. Конечно, эти новые дисководы предпочтительнее стандартных дисководов компакт-дисков.



Не покупайте новые дисководы DVD-ROM. Эти устройства работают с обычными компакт-дисками (хотя не всегда с перезаписываемыми (CD-RW) и записываемыми (CD-R) компакт-дисками), но существует несколько версий DVD-ROM, не полностью совместимых друг с другом. Но если вам все же хочется иметь все виды дисководов, лучше остановиться на комбинированном дисководе DVD/CD-RW фирмы Richo, который стоит около $400 и поддерживает практически все существующие форматы компакт-дисков. Единственное, чего нельзя сделать с помощью такого дисковода — это записать DVD-диск. Устройства, позволяющие производить запись, стоят не менее $1000 и имеют ограниченную поддержку.

Мышь, манипулятор трекбол и сенсорные панели (графические планшеты)

Рассмотрите возможность покупки многокнопочной мыши. Дополнительные кнопки позволяют снизить количество действий при выполнении таких операций, как перетаскивание и двойные щелчки. Кроме того, в операционных системах Mac OS 8 и выше появились контекстные меню, которые вызываются нажатием клавиши <Control> с одновременным щелчком мышью (что аналогично щелчку правой кнопкой мыши в Windows), поэтому пользователи Mac могут не почувствовать преимущество двухкнопочной мыши. Однако рекомендуем пользователям Mac и Windows приобрести трех- или четырехкнопочную мышь. Фирмы Kensington Microware и Logitech выпускают модели хорошего качества для обеих платформ.

Сенсорная панель (графический планшет) пригодится, если вы создаете иллюстрации, но ее можно использовать как дополнительное, а не основное устройство ввода. Если говорить не только о количестве кнопок мыши, то настоятельно рекомендуем вам обзавестись оптической мышью, не нуждающейся в коврике, которая при прокручивании не запутается в собственном "хвосте" и, в общем, гораздо легче управляема.

Установка программного обеспечения

Существует огромное количество утилит, специализированных программ, шрифтов и надстроек, которые помогут создать издательскую среду любого уровня сложности. Ниже приведены краткие описания самых необходимых программ (см. также главу 41 и компакт-диск, прилагаемый к этой книге, в которых приведено исчерпывающее описание надстроек).

- **Графические редакторы.** В дополнение к QuarkXPress желательно иметь графический редактор (рекомендуем Adobe Photoshop как для Mac, так и для Windows). И даже те, кто выполняет функции только корректора графических файлов, удивятся, насколько часто приходится открывать графические файлы в Photoshop для редактирования или обрезки части фотографии. Для серьезной работы понадобятся полные версии графических программ. А если вам нужно всего лишь изменить размеры фотографии или другого изображения или обрезать их, то, конечно, можно обойтись и гораздо более дешевой ограниченной версией LE (Limited Edition).
- **Программы создания иллюстраций.** Если вам приходится рисовать или редактировать EPS-файлы, то не обойтись без программы создания векторных иллюстраций вроде CorelDraw, Adobe Illustrator или Macromedia FreeHand. Все они являются хорошими межплатформенными программами, поэтому, чтобы остановиться на одной, лучше сначала перепробовать их все, тем более что все три компании позволяют скачать на своих Web-узлах демонстрационные версии этих программ.
- **Текстовый процессор.** Программа текстового процессора совершенно необходима. Стандартным считается процессор Microsoft Word, однако многие используют также WordPerfect. Оставляем выбор на ваше усмотрение.
- **Менеджер шрифтов, такой как ATM Light и менеджер списка шрифтов.** Более подробно эти модули будут рассмотрены в следующем разделе "Работа со шрифтами".
- **Программы сжатия данных.** Для работы с большими файлами вам понадобятся программы сжатия файлов. Для компьютеров Mac наилучшей программой является Stufflt Deluxe за $50, которая может читать как файлы Stufflt для Mac, так и файлы ZIP в Windows, а также некоторые форматы сжатых файлов, которые используются в Internet. В среде Windows программой, эквивалентной Stufflt Deluxe, является программа WinZip за $30 фирмы Niko Mac Computing.



Демонстрационная **версия этой** программы находится **на** компакт-**диске,** прилагаемом к данной **книге.**

- **Надстройки (Xtensions).** Возможно, вам понадобятся надстройки, называемые XTensions, которые расширяют возможности QuarkXPress. Эти программы более подробно рассматриваются в главе 25 и в главах части VI.



Чтобы ваше программное обеспечение для Mac или Windows всегда своевременно обновлялось, обращайтесь за пакетами обновления на узел www.techtracker.com или приобретите приложение TechTracker на компакт-диске. Это приложение будет автоматически определять наиболее новые версии различных программ, сравнивать с версиями, установленными на вашем компьютере, и сообщать о необходимости обновления. Бесплатная Windows-версия этой программы обладает полным набором средств, а вот для компьютеров Mac бесплатной является только 30-дневная демонстрационная версия.

Работа со шрифтами

Шрифты, которые зачастую неправильно называют *гарнитурами,* представляют собой наборы символов, имеющих похожий внешний вид. Такие шрифты, как Times и Garamond обычно имеют по несколько начертаний, например, **полужирный** и *курсив.* Электронные файлы, в которых хранятся шрифты, управляются с помощью операционной системы или других программ, к которым QuarkXPress не относится. В QuarkXPress вообще не содержится шрифтов, так же, как не содержится средств управления файлами шрифтов. Поэтому всегда, когда речь заходит о шрифтах, приходится говорить о *производителях* (компаниях, разрабатывающих и распространяющих шрифты), о соответствующих встроенных программах операционных систем Mac и Windows, а также о программах и приложениях для управления шрифтами независимых разработчиков.

Как раздобыть шрифты

Для издательского дела желательно иметь как можно больше шрифтов. Вы всегда будете чувствовать их недостаток, ведь вокруг так много интересных и полезных шрифтов. Доставать шрифты можно тремя способами: использовать бесплатные шрифты, поставляемые с программами, обмениваться шрифтами с коллегами и приобретать шрифты.

Проблемы терминологии

Настольные издательские системы изменили значение некоторых основных типографских терминов, и это может приводить к недоразумениям. Слово *шрифт (font)* в компьютерном контексте равносильно понятию *начертание шрифта (face).* В традиционной полиграфии, что правильнее, используется понятие *гарнитуры шрифта (typeface).* (В обычном типографском деле *шрифт (font)* обозначает начертание шрифта определенного размера, это понятие изменилось с появлением цифровых печатающих устройств.) Таким образом, вы можете встретить выражение "шрифт Times Roman" или "шрифт Times Italic". В традиционной полиграфии это называется "начертание Times Roman" или "начертание Times Italic".

Часто слово *шрифт (font)* используется формально для обозначения *гарнитуры шрифта (typeface),* т.е. набора связанных начертаний. Так, например, вы можете сказать: "В своей брошюре я использую шрифт News Gothic", что будет означать, что вы используете гарнитуру News Gothic и для издания вашей брошюры в фотонаборную машину придется загрузить целое семейство начертаний этой гарнитуры шрифта.

- **Бесплатные шрифты.** Все больше и больше программ поставляются с наборами бесплатных шрифтов (например, все упомянутые выше редакторы). Кроме того, бесплатные шрифты можно загружать с многочисленных Web-узлов. Для этого нужно лишь ввести в поле поиска какого-нибудь поискового сервера, например, Google (www.google.com) фразу **free fonts** и затем покопаться в полученных результатах. И хотя такой способ создания коллекции шрифтов не требует финансовых

вложений, не все нужные шрифты можно найти подобным образом. К тому же бесплатные шрифты не всегда оказываются достаточно качественными, и сервисные бюро могут отказаться от использования некоторых из них, так как не будут знать из какого источника они получены.

- Заимствованные шрифты. Коллеги, посылающие вам электронной почтой файл на редакцию, часто будут предоставлять с ним также все необходимые шрифты. Да и многие люди вряд ли откажутся прислать по вашей просьбе шрифты, так как файлы эти совсем небольшие и потому портативны. Но в большинстве случаев такой обмен будет происходить в нарушение правил лицензионного соглашения, так что это не самый лучший способ создания библиотеки шрифтов. Конечно, нет ничего плохого в том, чтобы предоставить нужный шрифт сервисному бюро для печати вашей публикации, но в общем, "попрошайничество" шрифтов не самый эффективный, а зачастую и не очень легальный способ построения собственной коллекции.
- Приобретенные шрифты. Купить компакт-диск со шрифтами можно в любом компьютерном магазине, однако удобнее делать это в сети. В Internet можно купить не только базовый набор шрифтов на заре своей издательской карьеры, но и приобретать отдельные шрифты по мере необходимости. Неплохой выбор шрифтов представлен на узлах www.adobe.com, www.fontsite.com и www.myfonts.com (см. рис. 5.1). Эти узлы также стоит посетить, если вы хотите изучить типографские премудрости.

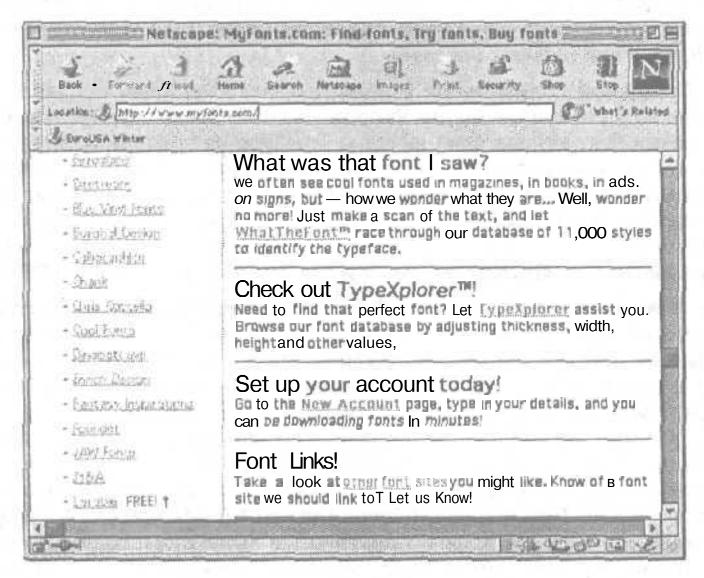


Рис. 5.1. ***На специализированных Web-узлах можно просматривать и при необходимости покупать и загружать шрифты. На изображенный здесь узел www.myfonts.com можно даже отправлять отсканированное изображение шрифта, чтобы выяснить его название***



На узле www.adobe.com доступно справочное издание *Adobe Type Library Reference Book,* в котором содержатся образцы начертаний шрифтов. Так что для поиска шрифтов для определенного задания можно воспользоваться подобным справочником, а затем приобрести выбранный шрифт. Такой способ сэкономит вам много рабочих часов, которые провели бы за компьютером, копаясь по различным Web-страницам в поисках нужного шрифта.

PostScript, TrueType или OpenType?

Часто задают вопрос, какие шрифты использовать? Ответ зависит от вида выполняемой работы. Если вы разрабатываете газеты, журналы, рекламные объявления, брошюры, которые затем распечатываются на типографских или фотонаборных машинах, то лучше использовать шрифты PostScript, так как они являются стандартом для этих устройств. Если вы будете распечатывать готовый документ на лазерном или струйном принтере, то, возможно, лучше использовать шрифты TrueType или OpenType, так как они во многих случаях распечатываются быстрее, особенно если вы пользуетесь принтером, не поддерживающим язык PostScript. В любом случае не стоит останавливаться на каком-то одном формате шрифта.

Выбирать можно из следующих основных типов шрифтов.

* PostScript Type 1. Этот тип шрифтов является стандартом в издательской отрасли. В любых документах, которые выводятся на фотонаборную машину или на другое устройство печати, должны использоваться именно эти шрифты. В операционных системах Mac OS 8.x и 9.x уже имеется встроенная поддержка шрифта PostScript Type 1, которая обеспечивается установкой в системе менеджера Adobe Type Manager Light. Это средство изначально присуще операционной системе Mac OS X, но до тех пор, пока Quark не выпустит версию QuarkXPress для этой операционной системы, придется использовать АТМ или другой менеджер шрифтов, а тем временем классический режим работы в Mac OS X — это эмуляция операционной системы Mac OS 9.1. Windows сама по себе не поддерживает шрифтов PostScript, поэтому для работы с этими шрифтами необходимо иметь утилиту управления шрифтами, такую как Adobe Type Manager Deluxe, DiamondSoft Font Reserve или Extensis Suitcase.
* TrueType. Созданный совместными усилиями Microsoft и Apple Computer, этот формат шрифтов является стандартными для Windows, а также давно поддерживается операционными системами Mac. Но при этом шрифты TrueType не поддерживаются большинством фотонаборных машин и устройств печати, поэтому их использование в макетах может вызвать проблемы при отображении файлов на бумаге. Эти шрифты не стоит использовать в серьезных профессиональных изданиях. Помните: если вы сохраняете документ в формате PDF при подготовке к печати или для распространения в электронном виде, также избегайте использования шрифтов TrueType. Эти шрифты нельзя внедрять в PDF-файлы.
* OpenType. Эта новая версия формата PostScript, разработанная совместно компаниями Adobe и Microsoft, содержит в себе элементы технологии TrueType и ожидается, что этот формат заменит и Type 1 и TrueType. Windows 2000 поддерживает этот формат, однако некоторые другие версии Windows и все версии Mac нуждаются в дополнительной поддержке шрифтов OpenType. Для этого в компьютер нужно добавить утилиту управления шрифтами. А также нужно проверить, сможет ли обращаться с этими шрифтами ваша фотонаборная машина или другое устройство печати (большинство из них вряд ли смогут). На момент выхода в печать этой книги OpenType поддерживали только Font Reserve для Windows и Adobe Type Manager (Light и Deluxe) 4.6 (Mac) и 4.1 (Windows). Кроме того, компания Adobe Systems приняла решение не выпускать следующих версий своего продукта, поэтому мы советуем избегать шрифтов OpenType до тех пор, пока оставшиеся менеджеры шрифтов, — Suitcase и Font Reserve для Mac, — не будут поддерживать этот формат или пока поддержка этого формата не будет встроена естественным образом во все операционные системы Windows и Mac OS.

Так как шрифты OpenType появились сравнительно недавно, в большинстве случаев вам придется выбирать всего из двух альтернатив: TrueType и PostScript. Вот какие соображения можно привести.

* **Если вам понравился определенный шрифт TrueType и вы хотите использовать его в документе, который будет печататься типографским способом, — пожалуйста. Операционные системы Mac и Windows автоматически преобразуют шрифты TrueType в формат PostScript при распечатывании на устройстве PostScript (или создают файл, предназначенный для использования на устройстве PostScript). Недостатком это-**

го метода является увеличение размера файла, так как компьютер должен загрузить файл преобразованного шрифта TrueType в ваш документ.

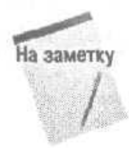
- И наоборот, если у вас есть гарнитуры шрифтов PostScript, то не имеет смысла отказываться от них при переходе на шрифты TrueType. На принтере PostScript можно использовать оба формата шрифтов. Для других принтеров вам понадобится такая программа, как Adobe Type Manager Light, с помощью которой можно сгладить контуры букв при печати.
- Не принимайте решение об использовании шрифтов TrueType или PostScript на основе предположений об их качестве. Обе технологии обеспечивают отличные результаты, поэтому любые различия в качестве связаны со стандартами, которые используют разработчики шрифтов. Если вы покупаете шрифты в известных фирмах, можете не беспокоиться об их качестве. (Впрочем, многие мелкие фирмы также разрабатывают шрифты высокого качества.)

Установка шрифтов в операционной системе

Раздобыв для своего компьютера новый шрифт, вам нужно будет его установить, чтобы приложения вроде QuarkXPress смогли узнавать и использовать его. Процедура установки шрифта по-разному проходит в разных операционных системах и в зависимости от того, используется или нет менеджер шрифтов.

Установка шрифтов в Mac

Процедура установки шрифтов в Mac довольно проста: вы устанавливаете шрифты, просто перетаскивая их на значок системной папки компьютера Mac. Другой способ установки шрифтов — это использование менеджера шрифтов, который позволяет большинству программ немедленно распознавать новые шрифты.



При установке шрифтов в Mac убедитесь в том, что для каждого шрифта PostScript вы добавили и экранные шрифты, и шрифты принтера. У вас может быть комплект шрифтов — специальный файл, в котором находится несколько экранных шрифтов для каждого шрифта PostScript; вы также можете иметь отдельные файлы для каждого экранного шрифта в зависимости от того, какую возможность выбирает фирма-производитель. Шрифты TrueType не поставляются в виде отдельных файлов — все варианты шрифта находятся в одном комплекте.

Установка шрифтов в Windows

Чтобы добавить шрифт TrueType в Windows можно использовать апплет Fonts (Шрифты) папки Control Panel (Панель управления). А для установки шрифтов PostScript и управления ими в Windows требуется менеджер шрифтов, такой как Font Reserve, ATM или Suitcase.

Пошаговые инструкции: добавление шрифтов TrueType в Windows

1. С помощью команды Start⇨Settings⇨Control Panel (Пуск⇨Настройка⇨Панель управления) откройте папку Control Panel (Панель управления), а затем дважды щелкните на аплете Fonts (Шрифты).
2. С помощью команды File⇨Install New Font (Файл⇨Установить шрифт) откройте диалоговое окно Add Fonts (Добавление шрифтов).
3. Используйте списки Folders (Папки) и Drives (Диски), чтобы найти папку со шрифтами TrueType, которые вы хотите установить. Список шрифтов появится в диалоговом окне.
4. Выберите необходимые для установки шрифты и щелкните на кнопке OK.

Использование менеджера шрифтов и специальных утилит

В некоторой степени управлять шрифтами можно и средствами операционной системы, однако мы настоятельно рекомендуем использовать менеджеры шрифтов. С помощью менеджера шрифтов достигается наиболее точное управление активными шрифтами в любой момент. Это немаловажный факт, так как сейчас сосуществуют разные версии и типы шрифтов (PostScript, TrueType, OpenType и т.д.) с одинаковыми именами, и просто использовать шрифт со знакомым именем не всегда оказывается правильным. Например, если вместо шрифта TrueType Helvetica использовать PostScript Helvetica, то может измениться форматирование текста в документе, что приведет к нарушению дизайна и даже к обрезанию текста. Кроме менеджеров шрифтов многим пользователям понадобится также программа ATM Light для просмотра шрифтов PostScript на экране, а большинство пользователей Mac захотят использовать еще и менеджер меню шрифтов.

Использование менеджеров шрифтов

С помощью менеджера шрифтов, такого как DiamondSoft Font Reserve, Extensis Suitcase (бывший Symantec Suitcase) или Adobe ATM Deluxe, можно получать больше информации о шрифтах и моментально активизировать нужные шрифты без перезапуска программ. Любимым менеджером многих дизайнеров из соображений совместимости и разнообразия свойств является Font Reserve. Технология перетаскивания и опускания, принятая в интерфейсе компьютеров Mac, облегчает установку и экспортирование шрифтов. В Windows можно с легкостью создавать библиотеки всех шрифтов TrueType, PostScript и OpenType, имеющихся в системе. На обеих платформах менеджер Font Reserve позволяет предварительно ознакамливаться с видом шрифта на экране, распечатывать образцы шрифтов, таблицы кодов символов и наборы шрифтов, использующихся в проекте (см. рис. 5.2).

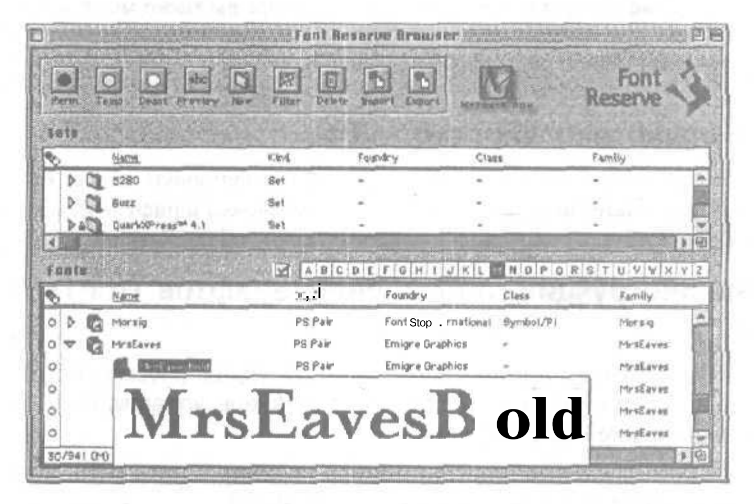


Рис. 5,2. С помощью менеджера шрифтов Font Reserve, имеющего понятный интерфейс, можно устанавливать и моментально активизировать шрифты, предварительно просматривать их, а также создавать наборы шрифтов



На компакт-диске, прилагаемом к этой книге, предоставлен менеджер Font Reserve Light, который является полнофункциональной версией Font Reserve, ограниченной управлением до 100 файлов шрифтов.

Так как утилита Extensis Suitcase (бывшая Symantec Suitcase) первой среди других менеджеров завоевала всеобщую популярность, многие пользователи Mac и Windows уже привыкли к ней и предпочитают хранить ей верность (найти эту программу можно на узле www.extensis.com). А вот использования ATM Deluxe компании Adobe в Mac мы рекомендуем избегать, и не только потому, что Suitcase лучше. Дело в том, что ATM Deluxe довольно нестабильна и представляет не так много сведений о шрифтах. Кроме того, Adobe и не собирается разрабатывать версию ATM Deluxe для Mac OS X. Также Adobe не заботится о своевременном обновлении версии этой программы для Windows.

Использование ATM Light

Утилита ATM Light необходима для визуализации шрифтов PostScript на экране, как для операционных систем Mac OS (до OS X), так и для Windows. ATM Light входит в комплект поставки многих программ, а также ее можно загрузить с узла www.adobe.com.

Несмотря на то что ATM Deluxe обладает свойствами ATM Light, пользоваться первой совсем не обязательно, а на самом деле даже не рекомендуется в том случае, если в системе установлен другой менеджер шрифтов или если шрифты установлены исключительно средствами операционной системы. И если вам захочется использовать Suitcase или Font Reserve, то нельзя просто отключить средства ATM Deluxe. Для предотвращения конфликта нужно удалить ATM Deluxe и заменить ее утилитой ATM Light.



Операционная система Mac OS X способна самостоятельно отображать шрифты PostScript на экране. Однако QuarkXPress 5 может запускаться в этой операционной системе только в режиме совместимости, Это означает, что, в сущности, будет происходить запуск программы в операционной системе Mac OS 9, в которой для визуализации шрифтов на экране требуется менеджер ATM Light.

Использование менеджера шрифтов

Для Mac можно приобрести специальные программы, которые позволяют упорядочивать шрифты в меню, группируя их в семейства (например, сворачивая все начертания — обычное, полужирное и курсив, — в отдельное подменю). Многие утилиты также позволяют производить предварительный просмотр шрифтов в меню. На ваше рассмотрение доступны следующие утилиты.

- Adobe Type Reunion Deluxe (www.adobe.com)
- TypeTamer (www.typetamer.com)
- Action WYSIWYG (www.poweronsoftware.com), интерфейс которой показан на рис. 5.3.

Эти программы, несмотря на их полезность и привлекательность для новичков, которые любят выбирать шрифты, ориентируясь по миниатюре предварительного просмотра, все же могут содержать ошибки. В частности, программа Adobe Type Reunion склонна конфликтовать с QuarkXPress и даже с некоторыми приложениями Adobe. Кроме того, такие утилиты могут позариться на слишком большое количество оперативной памяти, Они также замедляют некоторые операции, например, отображение меню.

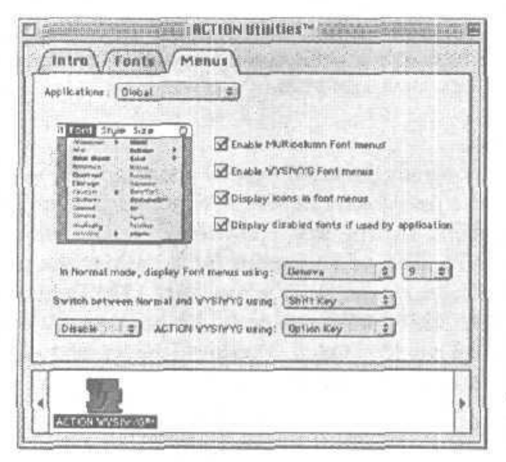


Рис. 5.3. Утилита Action WYSIWYG предоставляет разнообразные возможности по адаптации меню шрифтов, в которые входит настройка перечня шрифтов для каждого приложения, переупорядочивание шрифтов, группировка шрифтов в семейства и проведение предварительного просмотра

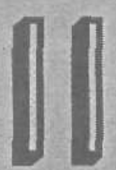
Резюме

Успех работы в QuarkXPress по большей части определяется конфигурацией издательской среды, в которой программа будет действовать. При запуске на старом, медленном компьютере с ограниченным количеством оперативной памяти не получится ничего, кроме разочарования. Ограничьте себя использованием всего парой программ, системными шрифтами и медленным соединением с сетью, и вы совсем задушите свою творческую инициативу. Махните рукой на дополнительные устройства типа накопителя ZIP-дисков или дисковода CD-RW, и ваши создания не выйдут за пределы вашего же компьютера.

Но если вы не поскупитесь на приличное программное обеспечение и достойные аппаратные средства, то QuarkXPress сможет работать с оптимальной скоростью и производительностью. А если вы запасетесь шрифтами, графикой и обеспечите себе сетевой доступ к нужной информации, то в вашей издательской системе можно будет создавать по-настоящему серьезные публикации.

Допечатная подготовка документов

ЧАСТЬ



В этой части...

Внешний вид документа, по большому счету, зависит от того, насколько правильно и точно расположены его элементы на странице. Привлекательный и пристойно выглядящий печатный продукт просто просится, чтобы с ним ознакомились. Вне зависимости от рассматриваемой темы, качественно подготовленный к печати документ производит приятное впечатление даже при беглом просмотре. Как правило, решающий фактор при макетировании — это пропорциональное и оптимальное расположение графических элементов в тексте, выбранное согласно теме проекта.

На обучение технике правильного макетирования документов уходит много сил, времени и внимания. QuarkXPress предоставляет вам полный набор средств для выполнения необходимых задач, но не может снабдить вас знаниями тонкостей выбранной профессии. В процессе работы с программой над реальными проектами вы будете набираться опыта, повышать свой квалификационный уровень и спустя некоторое время сможете без боязни приступать к самым сложным проектам.

В этой части вы узнаете о том, как создаются привлекательные макеты документов при минимальных временных затратах. Сначала вы познакомитесь с основными элементами макета, далее с базовыми составляющими любого документа. Только после этого мы рассмотрим специальные методики улучшения и усовершенствования внешнего вида печатного издания. В конце части приведены советы по эффективному и оптимальному выполнению часто решаемых задач.



ГЛАВА 6

Теория макетирования

В этой главе...

Знакомство с терминологией макетирования

Семь основных правил дизайна

Начало

Имитация и создание хорошего макета

Резюме

Многие пользователи QuarkXPress никогда в жизни не обучались искусству дизайна и работе с графикой. В большинстве своем это, как правило, администраторы, предприниматели, а также просто увлеченные и интересующиеся люди, которые знают об этом совсем немного. Однако, вооружившись самым лучшим в мире инструментом книгопечатания и издательства, они зачастую забывают, что, фактически, не имеют необходимых знаний (а иногда и таланта), которые требуются для создания качественных и интересных изданий. Ну что ж, давайте попробуем исправить эту ошибку. Надеемся, что краткий обзор стандартной терминологии и правил макетирования послужит пользователям прямым руководством к действию. В дальнейшем, анализируя проекты других людей и просто общаясь с ними, вы сможете научиться планировать и создавать свои собственные публикации, которые сделают ваши информационные сообщения более привлекательными и понятными. Информация этой главы позволит вам смело шагнуть в мир QuarkXPress.

Знакомство с терминологией макетирования

Макет документа — размещение текста, рисунков и других элементов страницы — представляет собой структуру, состоящую из множества элементов. Многие из них используют определенную терминологию, уже давно известную в истории печати и издательства, что позволяет разработчику находить взаимопонимание со своими коллегами, а также с представителями издательств. Далее в этом разделе приведен краткий словарь терминов, использующихся при макетировании документов.

Инструменты для размещения элементов

При работе над размещением элементов и расположении графических изображений либо на бумаге, либо с помощью программного обеспечения такого как QuarkXPress, как правило используются следующие инструментальные средства.

- **Сетка.** Это основа макета документа, которая определяет точное месторасположение текста, графики, колонцифр, строк с дополнительными сведениями, а также заголовков (рис. 6.1). В случае необходимости разработчик макета может изменить сетку. Сетки также называются *шаблонами*.

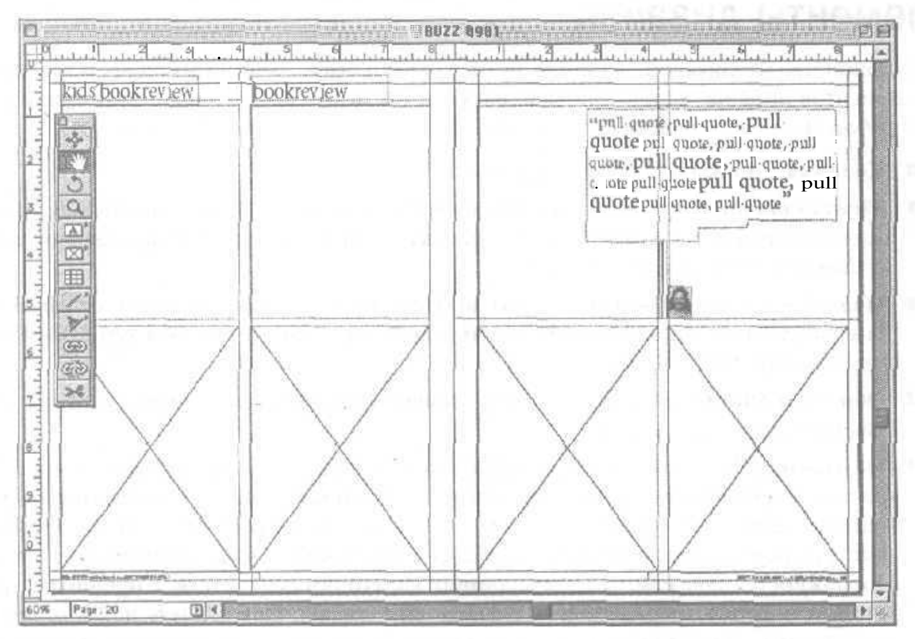


Рис. 6.1. Этот шаблон предназначен для локального информационного бюллетеня под названием Buzz in the 'Burbs и содержит поля с рисунками для объявлений внизу каждой страницы. Сами объявления, как правило, импортируются в формате PDF.

- **Эскиз издания.** Это черновой набросок макета публикации.
- **Направляющие.** Линии, показывающие положение колонок и полей в пределах сетки. В большинстве программ, предназначенных для создания макета публикации, направляющие — это непечатаемые линии, которые используются для выравнивания элементов страницы.
- **Накладное изображение.** Часть прозрачной бумаги или пленки, помещаемая поверх макета. С помощью накладных изображений художник может выделить фрагменты макета цветом или наложить другие элементы, такие как текст или графика. QuarkXPress имеет собственные электронные аналоги накладных изображений — слои (View⇨Layers).
- **Замещение.** В том случае, если один элемент частично вырезает другой элемент, как бы перекрывая его, разработчики последних говорят о *замещении* одним элементом другого или о том, что один элемент был *перекрыт* другим. Выражаясь буквально, это означает, что первый элемент покрывает другой элемент, находящийся под ним. В этом и состоит

различие между замещением элемента и наложением, поскольку при наложении видны оба элемента (как, например, в случае наложения изображения).

- Корректуры. Это отдельные колонки текста, который не включается ни в один формат страницы. Раньше издатели использовали гранки для проверки орфографии и правильности расстановки переносов. Корректуры также посылались авторам для проведения корректировки перед размещением текста. В последнее время корректуры, как правило, перестают использоваться в публикациях, поскольку многие люди предпочитают вычитывать первый проект страницы целиком, а не проверять его по корректурам.

Элементы дизайна

Большинство публикаций, несмотря на их размер и стиль, состоят из одних и тех же базовых элементов дизайна: колонок, полей, рамок и так далее. Как правило, художнику приходится работать со следующими элементами.

- **Колонка.** Это вертикальный блок текста.
- Межстолбцовый промежуток. Это пространство между двумя колонками, расположенными рядом на одной странице. (В газетах и журналах этот промежуток обычно составляет один или два цицеро.)
- Поля. Расстояние от края страницы до ближайшего к нему текстового блока. Некоторые разработчики размещают на полях текст или графику, создавая тем самым специальные визуальные эффекты.
- Обрез страницы. Это графический элемент или блок определенного цвета, выступающий до края страницы.
- Обтекание. Этот термин означает расположение текста вдоль контура элемента такого как, например, рисунок или другой текст. Границы колонки изменяются таким образом, чтобы текст обтекал помещенный в колонку графический или текстовый объект, а не перекрывался этим элементом. В зависимости от типа вставленного объекта и возможностей программы макетирования контур обтекания может принимать прямоугольную форму, форму многоугольника или кривой. QuarkXPress поддерживает все три формы. QuarkXPress умеет переносить текст по словам вокруг любой формы, включая очертания рисунков в газетных вырезках (рис. 6.2).
- Колонцифра. Это номер страницы и идентификационная информация (например, название публикации или месяц издания), которая располагается в нижней или верхней части каждой страницы.
- Свободное место. Это пустая часть страницы, предназначенная для создания контраста с текстом и графикой. Свободное место обеспечивает визуальное выделение и четкость текстовой информации и графических объектов.
- Блоки. Это рамки, ограничивающие области размещения элементов на странице, например, текста, графических объектов, цветовых блоков. Вы можете удалять, копировать, изменять размеры и форму, а также осуществлять другие разнообразные действия над этими блоками, используя мышь и клавиатуру.
- Рамки. Блоки, в которых содержатся элементы макета, могут иметь линии обводки. Эти линии в QuarkXPress называются *рамками.* Однако в других программах они называются *обводкой.*
- Шаблон. Заполнив документ пустыми блоками и определив его предварительный стиль, впоследствии вы можете неоднократно использовать полученный шаблон для создания документов, использующих аналогичные рамки и стили.

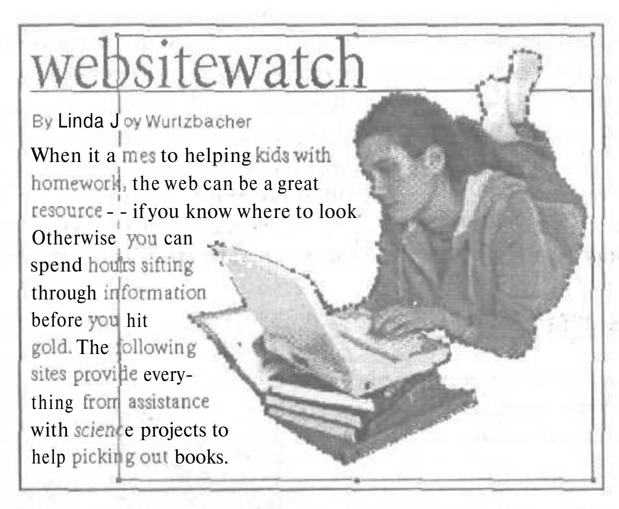


*Рис. 6.2. **С помощью** программы **QuarkXPress вы** легко сможете **расположить** текст **вокруг контуров** графического объекта*

Обработка изображения

Используя программы макетирования страницы документа, вы весьма просто сможете решить какую часть графического объекта и какого размера необходимо отобразить. Несмотря на то что QuarkXPress не обладает всей мощью специальных программ, предназначенных для работы с графикой, например, таких как Adobe Photoshop, некоторые спецэффекты все же могут быть выполнены на достаточно высоком уровне.

- Обрезка. Выделение части изображения для размещения на странице.
- Изменение размера. Определение того, насколько нужно уменьшить или увеличить изображение (или часть изображения). Используя программы макетирования, вы в любое время можете изменить изображение, устанавливая необходимые горизонтальные и вертикальные размеры и создавая тем самым определенные спецэффекты, такие как, например, сжатие или растяжение изображения. Изменение размера также называют *масштабированием.*
- Инвертирование. В некоторых программах этот вид обработки часто называется *инверсией.* Инвертирование позволяет поменять местами черные и белые цвета изображения. Данный эффект аналогичен созданию негатива в фотографии,
- Специальные эффекты. Другие весьма популярные эффекты, используемые при разработке документа — это *зеркальное отражение* и *искажение.* Программа QuarkXPress даже позволяет применить цвет к некоторым видам полутоновых изображений.

Семь основных правил дизайна

Вы когда-нибудь задумывались над тем, почему одни документы могут быть легкими и приятными для чтения, а другие вызывают раздражение и путаницу? Каким должен быть макет документа, чтобы он выглядел максимально привлекательным? Обратите внимание, на

рис. 6.3 показаны две страницы, которые содержат одну и ту же информацию, но отличаются по структуре. Основной текст страницы, расположенной слева, размещен близко к заголовку текста. Отступ от заголовка очень маленький, а сама страница, если не считать нескольких миллиметров вокруг иллюстрации, практически не имеет свободного пространства. В свою очередь, страница, расположенная справа, имеет некоторую изюминку и выглядит гораздо ярче. Кроме того, обратите внимание на разнообразие размеров, использование большого количества широких полей, а также на наличие нескольких элементов, имеющих стратегическое значение, которые акцентируют внимание на определенной информации. Какую страницу вы захотите прочесть?



Рис. 6.3. Страница слева не содержит дополнительных деталей, поэтому выглядит очень уныло. Даже наличие изображения практически не добавляет визуального интереса. Наоборот, на странице, расположенной справа, используются различные шрифты, выравнивание текста, цвет и обтекание, что позволяет придать информации определенную наглядность и вызвать у читателя интерес

Если вы профессиональный дизайнер, значит, уже знакомы с основами макетирования и можете смело начинать работать с QuarkXPress, создавая эффектные макеты документов. Однако, если на этом поприще вы новичок, запомните следующие семь основных правил, касающихся создания макета документа.

Правило 1. Сохраняйте интересные макеты страниц

Читая различные газеты, журналы, книги, ежегодные отчеты, объявления и брошюры, сохраняйте понравившиеся вам, а также вызывающие негодование макеты страниц. Сохраняйте все эти макеты (несмотря на то, хороши они или плохи) в отдельном файле вместе с примечаниями для себя: какие из элементов выглядят хорошо, а какие портят внешний вид страни-

цы. Выполняя это, при создании собственного макета страницы вы сможете научиться элементарным основам макетирования.

Правило 2. Планируйте свой документ

Возможно, это звучит банально, но это факт. Разработка макета документа — это целое приключение. Если вы знаете, где будет размещаться заголовок, дальнейшее направление текста выбрать гораздо легче. Поскольку при проектировании документа QuarkXPress позволяет легко осуществить самые разнообразные эксперименты, разработчик может легко избежать беспорядочного скопления текста и изображений. А зная заранее тип оформляемого документа, разработчик вообще вряд ли попадет в такую ловушку.

Правило 3. Все должно быть предельно просто

Когда речь идет о макете страницы, все должно быть проще, чем хочется. Даже самые опытные практикующие дизайнеры могут сказать, что это правило справедливо, по крайней мере, в 99 из 100 случаев. Если вы только начинаете изучать принципы создания макета страницы, следуйте этому правилу, и вы избежите большого количества ошибок. Независимо от приложения, в котором создается макет, вся прелесть простого макета состоит в его четкости, разборчивости и простом незамысловатом подходе.

Правило 4. Оставляйте немного свободного пространства

Страницы, переполненные текстом и изображениями, как правило, редко бывают привлекательными. Это означает, что среднестатистический читатель просто пропускает их, оставляя без внимания, Оставьте немного свободного пространства между колонками с текстом, заголовками, краями страниц и другими элементами макета. Свободное пространство освежит страницу и заставит читателя остановиться на некоторое время на данной странице. Независимо от вида документа, читатель всегда зрительно оценивает количество свободного места на каждой странице. Приятно иногда остановиться и отдохнуть на чистом белом поле среди огромного количества букв и цифр.

Правило 5. Не старайтесь использовать все известные средства

Безусловно, QuarkXPress весьма мощная программа, однако это не значит, что стоит использовать все ее возможности одновременно. Можно, конечно, создать страницу, которая будет содержать 30 колонок текста. Но кто захочет читать такую страницу? Используя QuarkXPress, вы можете прибегнуть к огромному количеству специальных эффектов.

- Разреженный, уплотненный и специальный шрифт.
- Создание блоков любой формы, их заливка и обрамление.
- Добавление графики и линий (как пользовательских, так и встроенных образцов).
- Печать в обрез фотографий и иллюстраций.
- Размещение текста вдоль контура и обтекание текста вокруг фигуры любой формы.
- Добавление цветов и создание различных виньеток (так называемых *переходов).*

- Поворот и наклон текста и графики.

Однако одновременное использование всех этих эффектов может ошеломить читателя и, в результате, он будет игнорировать любое подобное нагромождение. Позвольте дать вам один хороший совет: используйте не более трех специальных типографических или дизайнерских эффектов на протяжении одной-двух страниц.

Правило 6. Вид документа соответствует содержимому

Создавая макет, делайте его таким, чтобы любой просматривающий его читатель мог понять, что за документ имеется в виду. Это не противоречит здравому смыслу. Однако именно это правило нарушается достаточно часто. Например, размещая объявление, позаботьтесь о том, чтобы макет страницы напоминал объявление, а не техническую брошюру. Обратите внимание, на рис. 6.4 приведен документ, которые мало чем похож на подборку объявлений.



Рис. 6.4. Дизайн этой страницы не содержит ничего неправильного, за исключением того, что приведено на врезке, В результате документ совершенно не похож на подборку объявлений. После размещения этого фрагмента на переполненной странице, его смысл для читателей становится совершенно непонятным

Правило 7. Не нарушайте правило 6

Творческий подход — это хорошо. QuarkXPress помогает вам творчески реализовать собственные идеи. Но до тех пор, пока вы точно не определитесь, что вы создаете, завершить удачно проект вам не удастся. Например, создавая макет технической брошюры, не делайте ее похожей на рекламу, чтобы не вводить читателя в заблуждение.

Вариации на тему

Придумав один раз дизайн документа, не останавливайтесь на достигнутом. Со временем изменяется стиль документа и его содержимое. Так что не бойтесь испытывать различные технологии, особенно в том случае, когда документ уже существует многие месяцы или годы. Главное, чтобы эти изменения приносили пользу и не были сделаны исключительно для "галочки". Обратите внимание: на рис. 6.5 показано, как обложка провинциального журнала совершенствовалась с ростом журнала от мелкого информационного бюллетеня, распространяющегося между соседями, до более крупного журнала о воспитании детей.







Рис. 6,5. Первоначально, с февраля 1999 года, на обложке информационного бюллетеня были изображены играющие дети. Средняя версия, общий вид и размеры которой остались прежними, впервые появилась в 2000 году, когда издание сосредоточилось в большей степени на родителях, а не на детях. И, наконец, в сентябре 2001 года, когда издание определилось с направлением публикаций, а у издательства появилась совершенная печатная аппаратура, информационный бюллетень получил глянцевую обложку и стандартные размеры крупного журнала

Начало

Залог успеха при построении качественного макета — это, прежде всего, планирование — правило, неотъемлемое при создании дизайна документа в QuarkXPress. QuarkXPress не только позволяет создать макет документа. Программа используется для построения основы документа — задания размеров страниц и колонок, величины абзацев и стилей символов, стандартных элементов, таких, например, как номера страниц и логотипы, что в дальнейшем служит шаблоном для размещения информации, содержащейся в документе. Сама идея создания макета состоит в том, что большая часть содержимого документа представляет собой просто изменяющиеся со временем элементы. Например, при выпуске ежемесячного журнала изменяется только представленная в нем информация, а базовая структура издания остается стабильной. Поэтому совершенно необязательно каждый месяц создавать его макет заново. Вы просто берете существующий шаблон и изменяете его по мере необходимости. То же самое справедливо и для газет, каталогов, брошюр, информационных бюллетеней и книг.

Наглядное представление макета

Прежде чем создавать базовую структуру документа, необходимо получить образ документа, каким вы его представляете в уме. Не бойтесь — это еще не значит, что таким он и останется навсегда. Если при работе над первым вариантом документа ваше представление о его структуре несколько изменится, ее всегда можно подкорректировать. Однако это все же очень полезно — перед началом работы над структурой документа визуально представить себе его будущий вид.

Создание наброска документа на бумаге

С чего же начинается разработка макета документа? Если вы уже мысленно представили его вид, прежде чем приниматься за работу на компьютере, потратьте всего несколько минут, чтобы определиться в применимости своих идей, и зарисуйте макет документа на бумаге.

Использование эскиза издания

Представьте себе, что вам необходимо создать информационный бюллетень, состоящий из восьми страниц, с форматом страниц 8,5×11 дюймов (21x27,5 см). Один из методов решения этой задачи — это создать эскиз документа, который будет весьма полезен при создании макета. Обратите внимание: на рис. 6.6 отображен эскиз документа, а точнее, эскиз его первых двух страниц.

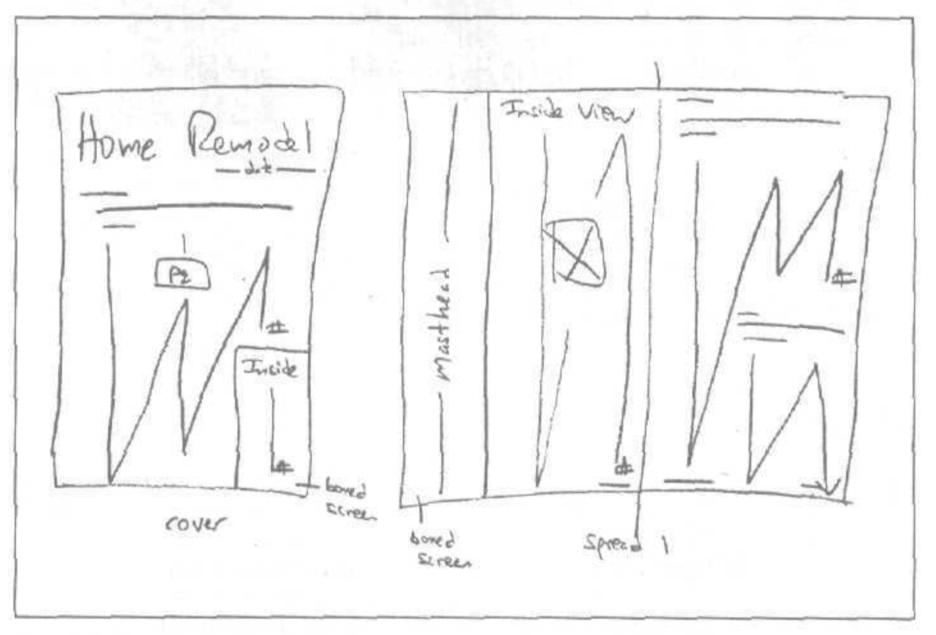


Рис. *6.6.* ***Карандашный набросок*** *документа* ***позволяет быстро и просто создать*** *базовую структуру* ***документа***

Пошаговые инструкции: создание эскиза документа

1. Возьмите два чистых листа бумаги размером 8,5×11 дюймов, выровняйте верхнюю и нижнюю стороны и сверните их пополам по ширине бумаги. Вы получите миниатюрную версию восьмистраничного информационного бюллетеня.
2. Затем возьмите карандаш и сделайте эскизный набросок документа, поместив на бумагу рисунки и/или текст, а также верхние или нижние колонтитулы каждой страницы.
3. Установите необходимые верхнее, нижнее и боковые поля страницы,
4. Теперь укажите, какие изображения и текст будут переходить с одной страницы на другую. Имейте в виду, что, используя QuarkXPress, вы можете форматировать документ и изменять порядок расположения элементов вплоть до того момента, когда издание будет готово к тиражированию.

Ниже приведены некоторые условия, которые необходимо выполнять при создании наброска документа.

- Стрелка, направленная вниз, означает продолжение текста на другой странице, а символ # — конец текста.

- Горизонтальные линии, как правило, отделяют заголовки, подписи и другие подобные элементы. Вертикальные линии разграничивают между собой колонки текста.
- **Блок,** содержащий **внутри символ перечеркивания** накрест, **обозначает** место для рисунка **или фотографии.**
- Аббревиатура ***pq*** **означает врезка (pull-quote) — текст, взятый из содержимого статьи и помещенный в блок или** другую **геометрическую форму, по типу** фотографии, **для привлечения внимания к основному** тексту.
- *Рамка* — означает **фон, цветной** или серый.

Как показано на рис. 6.6, базовая структура страницы документа содержит три колонки. Титульный лист, являющийся автономным, содержит небольшое оглавление. Вторая внутренняя страница с левой стороны содержит список тем и колонку с обзором представленной информации, На третьей странице помещены две статьи, которые не обязательно должны начинаться в точке, указанной на эскизе. Эти точки означают просто множество статей, которые могут помещаться на страницу.

Последний этап

Фактически, подобное планирование макета документа не занимает так много времени как другие задачи издательского дела. Однако время не потрачено вами зря. Зарисовывая на бумаге свои мысли по поводу внешнего вида документа, вы упорядочиваете собственные идеи относительно базового макета. Например, можно принять предварительное решение относительно того, где на странице должны размещаться иллюстрации и разделы текста, какого размера должны быть колонки с текстом и стоит ли повторно использовать элементы (такие как, например, заголовки и нижние колонтитулы).

Создание наброска макета в QuarkXPress

Дизайнеры, использующие QuarkXPress достаточно долго, при создании наброска макета документа могут отказаться от карандаша и бумаги и использовать программу, чтобы сделать эскиз документа. Этот подход имеет собственные очевидные преимущества.

- Возможность экспериментирования и выбор вариантов. В том случае, еслидокумент содержит ряд текстовых и графических элементов, используя QuarkXPress, вы можете сделать несколько эскизов документа. Каждый из созданных эскизов может сохраняться как отдельный файл под своим именем. В каждом эскизе задается свое расположение элементов, применяются другие стили печати, и так далее. Копия каждого документа сохраняется и анализируется для выбора окончательного варианта макета.
- Печать миниатюрных копий эскиза. При рассмотрении нескольких возможных эскизов макета документа, разработав их в QuarkXPress, дизайнер может предварительно просмотреть миниатюрное представление нескольких интересующих его эскизов. Для этого выберите команду меню File⇨Print (Файл⇨Печать), а затем установите флажок опции Thumbnails (Миниатюра) в разделе Document (Документ), как это показано на рис. 6.7. Просматривая эскизы страниц в миниатюрном представлении, вы получите возможность оценить окончательный внешний вид страницы и баланс между ее элементами. Такое представление не позволяет отвлекаться на анализ текста или графики, присутствующих на странице.
- Всесторонняя оценка потребителей. Печатные копии набросков макетов страниц, выполненные в QuarkXPress, особенно полезны в том случае, если разрабатывается документ информационного издания, предназначенного непосредственно для потре-

бителя. Преимущество использования грубых набросков издания, которое выглядит в этом случае более "законченным", состоит в том, что это позволяет сделать процесс обсуждения качества издания для пользователя — покупателя вашей продукции — более простым. В то же время дополнительная доработка макетов имеет определенные недостатки: клиенты перестают понимать, что они видят не заключительный макет документа, а просто его грубый набросок.

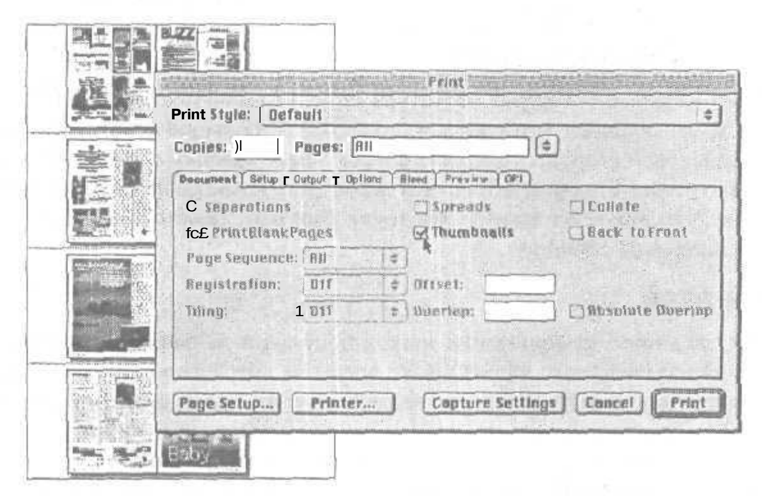


*Рис. 6.7. Чтобы напечатать миниатюрные **копии** страниц, установите флажок опции Thumbnails в разделе Document диалогового окна Print*

Имитация и создание хорошего макета

Имитация — самая искренняя форма подражания, и до тех пор, пока вы не почувствуете, что начинаете явно копировать чью-либо работу, можете свободно подражать многим людям. Пойдите в газетный киоск, возьмите пачку журналов и просмотрите, оформление какого из них вы бы смогли повторить (покупайте только те, которые вам действительно под силу). Привлеките к этому вопросу пару коллег или просто проконсультируйтесь с другими такими же как и вы любителями относительно того, нравится или не нравится определенное оформление. Вообще, вопрос симпатий к макету страницы особенно важен, поскольку от этого зависит направление ваших действий.

В процессе создания вы можете использовать свою богатую фантазию или же быть простым "копировальщиком". Главное, что это лучший способ изучить принципы хорошего дизайна. Безусловно, любая хорошая идея базируется на годах опыта и, конечно, на использовании (в хорошем смысле этого слова) идей других разработчиков.

Никаких догм

Несмотря на то что мы говорили о необходимости использования чужих идей и о следовании определенным правилам, вы ни в коем случае не должны досконально копировать чужой дизайн так, чтобы ваш документ выглядел похожим на чей-то еще. Любой дизайн должен соответствовать определенной идее и не следовать чужому мировоззрению.

Рецепты хорошего дизайна

Не путайте примеры хорошего дизайна со способами его достижения. Вы не претендуете на роль Пикассо. Приведенные здесь примеры дизайна (и дизайна наших коллег) не имеют никакого отношения конкретно к вашим документам. В конце концов, вы должны понять, что разработка дизайна требует наличия следующих необходимых составляющих.

- Продуманное эстетическое содержимое
- Четкое представление данных документа
- Изображения, соответствующие идее, **которую желает передать автор или его организация**
- Достаточные финансовые возможности. (Мы бы с большим удовольствием могли создавать документы любого дизайна. Однако деньги еще не печатаются на принтерах. А кроме того, это уголовно наказуемо. Поэтому бюджетная сторона издания документа всегда вызывает множество задержек и конфликтов.)

Обратите внимание: на рис. 6.8 показано объявление компании Center Stage, выполненное на достаточно хорошем уровне, хотя в нем используются простая черно-белая гамма и трехмерная перспектива. Плюс ко всему, компания может изменять текст объявления каждый месяц, добавляя в него новые предложения текущего месяца. Однако, если компания откроет в городе новый магазин, торгующий другими товарами, то разработчик этого объявления вынужден будет отказаться от адаптации старого проекта, поскольку этот внешний вид мало подходил для рекламы других товаров.



Рис. 6.S. Дизайн этого объявления, может, и хорош для его первоначального содержимого, однако его невозможно адаптировать для создания объявления другого направления

Учитесь импровизировать

В качестве отправной точки собственных разработок вы можете использовать уже готовые примеры. Главное, не перепугайте методы и фундаментальные принципы, которые мы продемонстрировали при описании своих примеров. Имейте в виду, что, используя одни и те же методы и фундаментальные принципы, вы можете придумать и создать абсолютно разные проекты. Великие художники тоже умеют делать копии, однако в основном они просто импровизируют.

Создание макетов объявлений и проспектов

Проекты объявлений, *проспектов,* а также других издаваемых материалов, представляющих рекламную информацию, являются крайне критикуемыми публикациями, поскольку именно они бросаются в глаза чаще всего. Безусловно, вы можете примириться с дизайном информационно-

го бюллетеня, который содержит интересующую вас информацию. Но основное назначение объявления — привлечь внимание читателя, как можно дольше задержать его, донести до него смысл предложения и оставить благоприятное впечатление после его просмотра. В следующих разделал мы рассмотрим три объявления и методы, используемые для их создания. **Помните:** эти методы применяются в любом случае, независимо от того, создаете вы объявление, проспект, обложку отчета, брошюру или другие типичные публикации.

Макет рекламного объявления авиакомпании

На рис. 6.9 показано рекламное объявление вымышленной авиакомпании. Обратите внимание на следующие особенности дизайна.

- **Крупный шрифт.** Межсимвольное расстояние и кернинг выбраны так, чтобы расстояние между двумя соседними символами было одинаково везде.
- **Мелкий шрифт.** Благодаря контрасту с крупным шрифтом и множеством свободного пространства выше и с обеих сторон текста, последний заметно выделяется. Использование контраста — очень хороший способ привлечь к объявлению внимание. Никогда не недооценивайте эффективность такого метода. Для привлечения внимания и передачи сути рекламного сообщения это может быть столь же важно, как и добавление графических изображений.
- **Логотип авиакомпании.** Здесь используется самый обычный шрифт с эффектами тени и инверсности изображения. Обратите внимание на "солнышко", расположенное слева от логотипа. Этот символ взят из набора символов шрифта Zapf Dingbats. В действительности, использование символов позволяет создать полноценный логотип, а не просто набор символов. Кроме того, обратите внимание на использование девиза компании (называемой также "рекламным слоганом"), отображенной тем же самым шрифтом, что и логотип. Подобный слоган может использоваться в нескольких местах объявления. Он становится как бы продолжением логотипа. (Живописная пустыня — это цветное изображение, которому удачно противопоставлены цвета текста. Даже в черно-белом варианте объявление выглядит естественно.)
- **Свободное пространство.** "Пустые" области визуально обеспечивают как бы тихую гавань в море текста и рисунков. Постарайтесь внести в свою работу эти спокойные фрагменты.

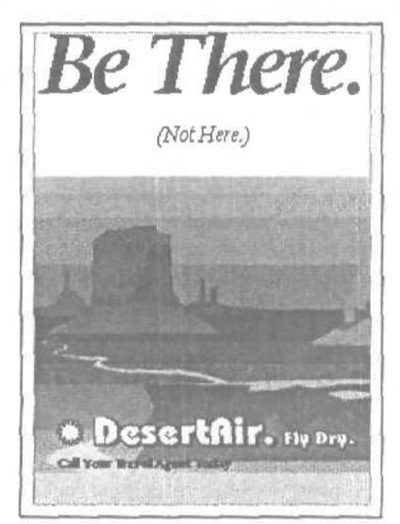


Рис. 6.9. Чтобы создать объявление, привлекающее внимание и содержащее простое сообщение, требуется сравнительно немного усилий. Однако имейте в виду, что простое, это еще не значит упрощенное, каждый элемент объявления должен иметь свои собственные отличительные особенности

Макет рекламного объявления ресторана

Предмет другого рекламного объявления — ресторан "морской" кухни (рис. 6.10). Само объявление имеет более жесткие требования к соотношению текста и графических элементов. Несмотря на неприглядность, в этом проекте использована вся сила инструментальных средств QuarkXPress управления графикой. Обратите внимание на следующие элементы.

- Косяки рыб. Несмотря на то что рисунок представлен в черно-белом варианте, и вы не можете этого видеть, рыбы изображены натурально и естественно. В действительности, в рекламном объявлении используются изображения только трех различных видов рыб. Чтобы создать косяк, здесь использована функция копирования QuarkXPress. Затем, чтобы изображения отдельных рыбин не выглядели полностью идентичными и хотя бы немного отличались друг от друга, к их копиям применялись различные вращающие и искажающие эффекты. Наклон рисунка использован в пределах 5 процентов, а вращение является основой большинства различий в изображении рыб, Запомните это и никогда не забывайте использовать базовые инструментальные средства, такие как, например, вращение и копирование.
- Описательный текст. Текст, описывающий все превосходные морепродукты. При отображении текста использована возможность обтекания им других объектов, благодаря чему текст расположился с обеих сторон изображений рыб.
- Заголовки. В них отображено именно то, что рекламируется с помощью объявления. В данном случае это, безусловно, свежая рыба. Многократное использование этого текста только увеличивает вероятность запоминания смысла объявления. А размещение повторяемого текста в различных областях объявления исключает визуальное ощущение его частой повторяемости. (Предсказуемость содержимого объявления, вызванная точным повторением или копированием элементов, приводит к тому, что внешний вид документа становится весьма скучным и неинтересным.)



*Рис. 6.10. **Правильное соотношение графических объектов и текста** усиливает нужный **эффект***

- Слоган. Это часто встречающееся, повторяющееся выражение, например, "свежая рыба" (Fresh Fish), которое укрепляет первичное сообщение. Данное объявление не содержит ярко выделенного слогана, представляющего ресторан (подобная информация содержится в основном тексте). Однако слоган в большинстве случаев является

одним из наиболее часто используемых выражений в рекламных объявлениях. В данном случае объявление практически не требует дополнительного упоминания названия ресторана, поскольку его экзотичность самодостаточна.

- **Курсив.** Весь текст данного объявления, за исключением перечня, расположенного внизу страницы, отображен необычным курсивным шрифтом. Обратите внимание на то, насколько хорошо этот шрифт подходит к теме проекта (рыба и морепродукты), Это также касается текста большого размера.
- **Выход за поля.** В этом объявлении печать страницы выполняется в обрез, благодаря чему страница выглядит менее переполненной. Идея выхода за пределы полей используется достаточно часто и позволяет обратить внимание читателя на нечто необычное, представленное в объявлении.

Реклама сервисных услуг

Давайте рассмотрим еще одно объявление. Это не полноценная страница публикации, а лишь малая часть издания, которое выпускается собственными силами коммунального хозяйства. Такие журналы называются PSA (public service announcement — объявление коммунальных услуг). Если вам необходимо создать рекламу своей организации, в изданиях такого типа могут использоваться любые рисунки и типы базовых шрифтов (рис. 6.11).

- **Простая графика.** Простая черно-белая графика, как правило, выглядит достаточно неплохо в объявлениях такого типа. Фотографии также могут быть эффектны для привлечения внимания читателя. Простая композиция приветствуется как нигде ранее. Изображения для таких объявлений можно найти практически в любых библиотеках рисунков.
- **Сообщение.** Простой текст, несущий в себе простое сообщение, — вот залог успеха такого объявления.
- **Заголовок.** Кричащий заголовок, выполненный в полужирном шрифте, возможно, будет конкурировать с фотографией. Безусловно, он весьма прост для чтения, однако не всегда привлекает к себе внимание. Если читатель уже увидел фотографию, то он обязательно остановится и прочтет заголовок. И этого вполне достаточно. В свою очередь, заголовок выровнен по центру текста, который расположен справа от изображения стула.
- **Выравнивание элементов.** Чем большее количество элементов объявления выравнивается, тем больше вероятность испортить публикацию. Поэтому постарайтесь использовать только один или два типа выравнивания. Возможно, в данном случае лучше применить выравнивание по левому краю, однако симметричность изображения стула не сочетается с подобным эффектом. Визуально многократное использование одного типа выравнивания воспринимается как штамп, постоянное использование которого может вызвать у читателя неприятное впечатление.
- **Выравнивание текста.** Обратите внимание на текст объявления: он короток, читабелен и выровнен максимально эффективно. Несмотря на то что в данном случае выравнивание текста нарушает описанное выше правило расположения элементов, фактически, простой выровненный по центру текст, содержащий большое количество строк, часто сложен для чтения. Выравнивание текста по ширине задает вертикальные и прямые правое и левое поля текста, поэтому в данном случае текст выглядит симметричным.
- **Пунктирные линии.** Всем известно, что означает пунктирная линия. Объявление как бы призывает читателя: "Вырежи меня!" Чтобы получить выделенный пунктирной линией блок, используется одно из графических инструментальных средств QuarkXPress, для которого стиль линии рамки изменен на штрих-пунктир. Чтобы еще раз усилить призыв "Вырежи меня!", к одному из верхних углов блока, отделенного пунктирной линией, добавьте изображение ножниц (используйте специальный шрифт или рисунок).

- **Купон.** Помещая в объявление блок, представляющий собой купон, вы надеетесь, что читатели его заполнят. Здесь используется необычный шрифт — специальный уплотненный шрифт без засечек (сравните с обычным шрифтом с засечками основного текста). Шрифт в этом случае используется как отдельный элемент. Главное, чтобы читатель воспринял этот купон как отдельный элемент, который удаляется из объявления. Использование уплотненного шрифта позволяет оставить большее количество места для размещения информации, которую вносит в купон читатель. Все фразы выровнены по левому краю блока. Это самый простой способ получения бланка, предназначенного для заполнения.

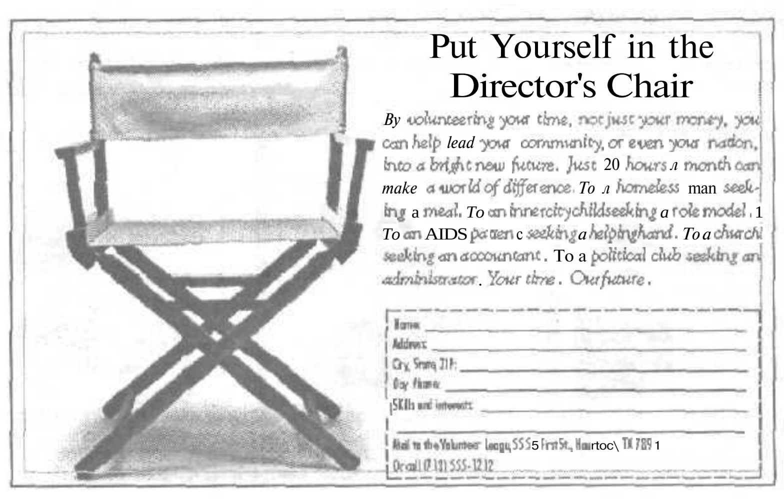


*Рис. 6.11. При разработке макета объявления сервисных услуг, как правило, используются только черно-белые изображения и **текст***

Создание информационного бюллетеня

Особого внимания при работе с любыми программами макетирования страницы заслуживают публикации информационных бюллетеней и журналов. QuarkXPress позволяет создавать огромный диапазон различных документов, включая объявления, отчеты и каталоги. Но когда мы говорим о публикациях, прежде всего мы имеем в виду бюллетени и журналы. Поэтому давайте задержимся немного на вопросе создания высококачественных информационных бюллетеней и журналов, чтобы в дальнейшем вы научились получать их сами без помощи целой бригады профессионалов.

Создание проекта информационного бюллетеня местного масштаба

На рис. 6.12 показаны две страницы информационного бюллетеня: первая страница содержит оглавление и вторая — само содержимое. Бюллетень впервые был выпущен как провинциальное издание и с тех пор несколько раз переиздавался в различных проектах. Содержимое страниц представлено в трех различных формах. Первая форма была создана в 1999 году, вторая в июле 2001 года, а третья, благодаря серьезному изменению дизайна, в сентябре 2001 года. Обратите внимание: все они используют различные шрифты и графические улучшения, однако выглядят в некоторой степени похоже.

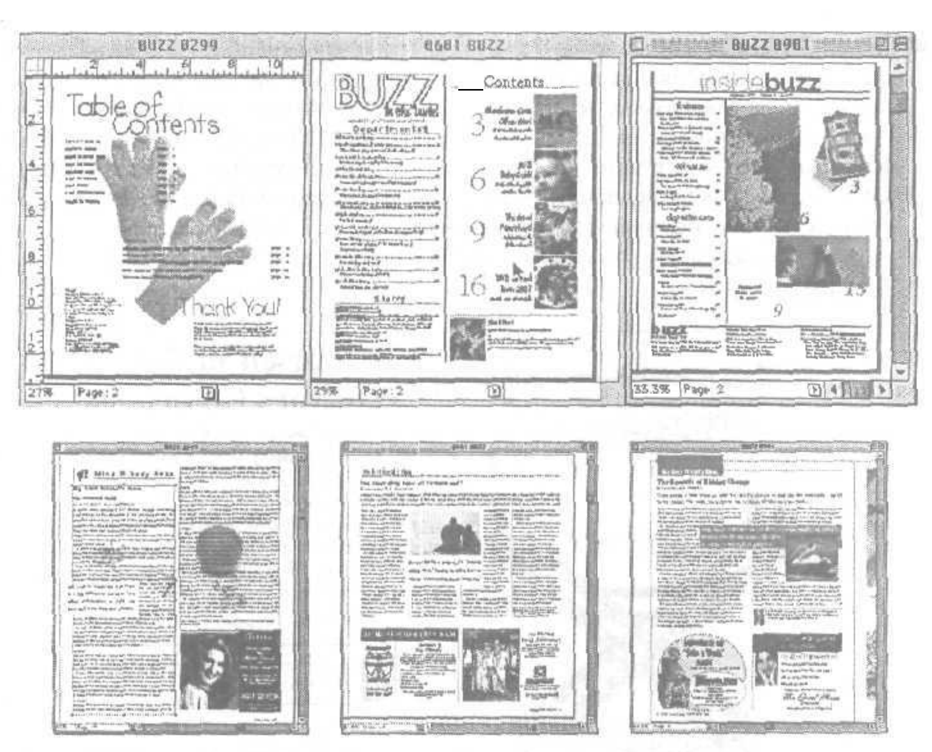


Рис. 6.12. По мере превращения данного информационного бюллетеня в красивый глянцевый журнал, имеющий ***более*** *серьезное* ***содержимое, развивался также*** *и* ***его*** *дизайн*

Создание нового внешнего вида

Как правило, внешний вид информационных бюллетеней и журналов требует внесения изменений через каждые два года. Изменения могут быть едва заметны либо носить кардинальный характер. Тем не менее, они происходят. Почему? Вы можете решить, что это происходит, потому что каждый новый директор или издатель хочет оставить свой след в издательстве.

В некоторой степени это, конечно, правда. Однако в действительности, реальная причина состоит не в этом. Издатель, который редко обращается к внешнему виду своего журнала или информационного бюллетеня, со временем может потерять своих клиентов, поскольку читатель будет считать, что издатель мало заботится о нем и его не интересует его эстетические предпочтения. Вспомните, что люди всегда со скукой относятся к устаревшему внешнему виду, (Возьмите, к примеру, собственные фотографии пятилетней давности.) А теперь посмотрите, как развивался дизайн информационного бюллетеня (см. рис. 6.12).

- Оглавление в две колонки. В первом варианте оглавления, вверху слева, в отдельные элементы выделяются главы и разделы. Несмотря на то что это выглядит достаточно просто и забавно, читателям не всегда удобно переключать внимание с одной информации на другую. Гораздо профессиональней стал выглядеть второй вариант (посередине), где между главами и разделами присутствует разделительная черта. Однако большое количество графики и ключевых фраз, призванных привлечь внимание читателей, со временем стало излишним. И, наконец, последний вариант оглавления (вверху справа) обеспечивает одновременно строгий порядок в представлении информации и, в то же время, остается интересным для читателя.

- **Печать в две колонки.** В основном, для представления информации на внутренних страницах издания используются две колонки. Хотя в отдельных случаях разработчики дизайна использовали четыре колонки. Поскольку первые два варианта страниц печатались на одностороннем листе бумаги, два столбца, в действительности, выглядели слишком широкими, что сказывалось на удобочитаемости текста. В сентябре 2001 года разработчики стали использовать меньший размер листа, в результате чего был установлен правильный размер колонок.
- **Аналогичные базовые элементы.** Обратите внимание на то, что во всех вариантах внешнего вида издания использовались одни и те же базовые элементы: название отдела, заголовок, разделитель под заголовком, имя автора статьи, цитаты и биография автора. Без изменений в основном остался шрифт с засечками, используемый для основного текста, шрифт без засечек заголовков и названий подразделов издания.

И все-таки все три варианта издания отличаются весьма существенно в следующем.

- **Первый вариант дизайна.** Издание образца конца 90-х годов было выполнено в стиле забавного и дружественного информационного бюллетеня. Возле каждого названия раздела в разных выпусках издания разработчики использовали декоративные графические элементы, обеспечиваемые шрифтом MiniPicsArtJam. Кроме того, после текста статьи размещалась какая-нибудь забавная картинка. Название самого раздела набиралось шрифтом Rotis Semi Serif полужирного начертания и размером 22 пунктов, благодаря чему оно выглядело достаточно интересным и броским. Заголовки статей выполнены шрифтом Future Extra тоже полужирного начертания и размером 16 пунктов. Возможно, подписи авторов внизу статей, введенные шрифтом Futura Extra полужирного начертания и верхнего регистра с размером 8 пунктов, привлекали несколько больше внимания, чем они заслуживали, но в те времена издательство не могло выплачивать гонорары авторам статей, поэтому известность и признание их творчества были очень важны. Первый абзац набирался мелким шрифтом Garamond курсивного начертания размером 13 пунктов, с достаточно большим межстрочным интервалом — 18 пунктов. Безусловно, шрифт Garamond Book размером 10 пунктов, используемый для набора основного текста, для выбранной ширины колонки весьма мал, но это вполне компенсировалось межстрочным интервалом в 15 пунктов, что обеспечивало разборчивость информации. Цитаты, отображенные шрифтом Rotis Semi Serif размером 15 пунктов и межстрочным интервалом 25 пунктов подчеркивали особенность шрифта и отражали тематику ежемесячной рубрики. Фактически, внешний вид издания имел только два элемента, влияющих на его читабельность и привлекательность: колонки, содержащиеся на страницах размером 11×13 дюймов (27x32 см), которые имеют ширину 4,75 дюйма, и основной текст, выровненный по обоим краям. В это время интересы издания были сфокусированы на публикациях о детях, включая даже информацию о вечеринках по случаю рождения детей и детские статьи.
- **Второй вариант дизайна.** В 2000 году (в данном случае приведен пример июньского выпуска 2001 года) внешний вид издания стал менее причудливым и более профессиональным. Основной текст стал выровненным по левому краю, что существенно улучшило его разборчивость, а количество колонок увеличилось до трех-четырех на странице. Другое существенное отличие заключалось в том, что шрифт основного текста изменился с Garamond Book на Minion, который имеет меньшие засечки и несколько легче для чтения. Для сохранения непринужденной атмосферы издания названия разделов набраны высоким тонким шрифтом без засечек OptiJake размером 32 пунктов. Заголовки так и остались введенными шрифтом семейства Futura, но на сей раз это стал Futura Bold размером 16 пунктов. Несмотря на то что для подписей все еще использовался шрифт размером 8 пунктов, опция All Caps (Все прописные) для

него больше не использовалась, а шрифт Futura Light придавал меньший акцент именам авторов, поскольку в это время авторы уже стали получать гонорары. Первый абзац набран шрифтом Minion курсивного начертания и размером 14 пунктов, его межстрочный интервал равен 18 пунктам, а основной текст остался без изменений (10 пунктов, межстрочный интервал 15 пунктов), что помогло сохранить новому изданию сходство с прежним дизайном. Цитаты отображены шрифтом Futura Condensed Light с размером 18 пунктов и межсимвольным расстоянием 30 пунктов, что сделало их равносильными заголовкам. На тот момент содержимое издания и рекламные объявления стали более сложными и интересными.

- Последний вариант дизайна. В сентябре 2001 г. издатели *Buzz in the 'Burbs* Sheryl Perri (Шерил Перри) и Lisa Zimmermann (Лиза Зимерман), решили, что формат журнала должен быть более привлекательным и удобным для того, чтобы читатели могли его долго хранить или брать с собой куда-либо. Поэтому размер его был изменен со старого 11×13 дюймов на новый 8,25×11 дюймов (20x27 см). Кроме того, новый бюджет издательства позволил сделать издание глянцевым и увеличить его цветовую гамму. В это время дизайнер по графике Tom Visocchi (Том Височчи) исключил множество элементов дизайна, которые использовались еще со времен выхода первого выпуска журнала, сохранив при этом дружелюбность к читателям. Единственным сохраненным элементом, присутствующим в старых версиях дизайна журнала, было форматирование основного текста (шрифт Minion размером 10 пунктов), однако межстрочное расстояние уменьшено до стандартных 13 пунктов. Височчи исключил множество шрифтов, используя для контраста только подвиды шрифта Helvetica, более прямые линии которого выглядят гораздо современней, чем уже надоевший Futura. Заголовки разделов набраны шрифтом Helvetica Condensed полужирного начертания, размером 18 пунктов, остальные заголовки — шрифтом Minion Semi Bold размером 21 пунктов, подписи шрифтом Helvetica Light размером 8 пунктов, а первый абзац — Helvetica Condensed Light размером 16 пунктов и межстрочным интервалом 19 пунктов. Цитаты теперь полностью помещаются в цветной блок, выполнены шрифтом Minion Condensed размером 18 пунктов с межстрочным интервалом 23 пункта. Кроме того, новый шаблон включает фотографию обозревателя в разделе с биографией автора статьи. В тот период, наряду со стандартными статьями о кулинарии, воспитании, стиле и здоровье, издание уже содержит рекламные объявления дорогих ресторанов, салонов, косметических клиник и банков.

Внесение изменений

Как видно из примера, приведенного на рис. 6.12, каждый из вариантов дизайна разработан под определенные цели. Цели могут изменяться даже в том случае, когда не изменяется содержимое публикаций. Возможна и другая ситуация: несмотря на изменение содержимого, не изменяются ни дизайн, ни направленность графических изображений издания. Вторая ситуация, когда изменяется содержимое, но направленность изображений остается неизменной, рассматривается как более сложная. В этом случае возникает необходимость обновить дизайн, согласовать новое содержимое (например, частое использование биографических очерков, коротких статей, пикантных подробностей, различных блиц-интервью и т.п.) с элементами, обеспечивающими схожесть со старым вариантом.

Чтобы понять то, о чем идет речь, обратите внимание на современные издания, такие как *The New York Times, The Wall Street Journal, Business Week, Time* или *Newsweek.* А теперь сравните их с изданиями, выпускавшимися порядка пяти лет назад. Посмотрите, насколько отличается их внешний вид и насколько смешано содержание, однако они все еще имеют общие элементы, что делает их отличными от других.

Предназначение информационного бюллетеня

Основная цель информационного бюллетеня состоит в предоставлении читателю определенной информации. Именно поэтому его текстовая часть требует особенного внимания. Как сделать так, чтобы текст стал удобочитаемым, чтобы читатель мог легко найти необходимую информацию, как привлечь внимание к тексту? Обратите внимание: информационный бюллетень, приведенный на рис. 6.13, это все тот же документ, который отображен на рис. 6.12, однако на этот раз выбранная страница содержит печатную статью, расположенную на поле. Он представляет традиционные компоненты информационного бюллетеня, вокруг которых могут располагаться различные украшающие элементы (например, графические объекты).


Creative Volunteer Turns Publisher

So you gave up your career to fl*y at home, take care of your kids and volunteer at school.

Personal Book Shopper!

Рис. 6.13. К основным элементам информационного бюллетеня относятся колонки и врезки

Ниже приведены основные элементы, задающие основу дизайна каждого выпуска информационного бюллетеня.

- **Ширина колонки.** Большая часть информационных бюллетеней состоит из двух или трех колонок. Использование трехколоночного формата позволяет разработчику более гибко подойти к созданию страницы информационного бюллетеня. Например, здесь можно использовать различные графические изображения разного размера (шириной в две или три колонки) и добавлять поля. Статьи информационного бюллетеня достаточно легко разделяются на страницы, поскольку вариантов образования и переноса столбцов существует невероятное множество. Формат в две колонки более прост, однако количество возможных вариантов размещения в нем текста также ограничено. Такой формат в большей степени подходит для информационных бюллетеней, носящих обычный характер, не содержащих пересекающихся статей и врезок на странице или развороте.
- **Номера страниц и колонцифра.** Как правило, добавление номера страницы и идентификатора издания (*колонцифры*) — процедура необходимая. В некоторых случаях, для повышения интереса и идентификации издания, разработчики добавляют после номерастраницылоготипиздания.
- **Основной текст.** Для набора основного текста используется хорошо выглядящий строгий шрифт; Minion Regular. Стандартный размер шрифта, используемый для информа-

ционных бюллетеней и журналов: 10 пунктов с 13 пунктами межстрочного расстояния. *Если* говорить об общих правилах набора основного текста, то размер шрифта варьируется от 9 до 10 пунктов (в том числе, дробные значения), межсимвольное расстояние от 10,5 до 13 пунктов, как правило, размер межсимвольного расстояния делается на несколько пунктов больше размера шрифта. Выравнивание текста часто осуществляется по левому краю для удобочитаемости текста и удобного просмотра графики.

- **Буквицы.** Использование такого элемента как буквица акцентирует внимание читателя на начале новой статьи или же на се заключительной части, что позволяет визуально отделить статьи друг от друга. Для набора буквиц используются различные типы шрифтов. Иногда шрифт буквицы похож на шрифт заголовка, но имеет цвет основного текста. В действительности, чтобы сделать буквицу более читабельной, необходимо использовать полужирное начертание. В противном случае, буквица будет выглядеть скучно, и желаемый эффект от использования такого большого элемента получен не будет.

- **Заголовки**, разделители и подписи. Как правило, заголовки, *разделители* (строка, введенная под заголовком и еще называемая девизом — как-то же эту штуку нужно было назвать) и подписи определенным образом взаимосвязаны. Например, шрифт заголовка может соответствовать шрифту основного текста (Minion Condensed и, соответственно, Minion), а разделитель и подпись введены шрифтами одного семейства (Helvetica Condensed Medium и, соответственно, Helvetica Light). Использование шрифтов одного семейства или просто подобных шрифтов обеспечивает в данном случае некоторую целостность, сохраняя при этом тонкое отличие от остальной части бюллетеня.



Будьте внимательны при использовании множества шрифтов. В том случае, если они не сочетаются, информация в бюллетене будет похожа на абракадабру. По общепринятым канонам количество используемых шрифтов должно не превышать два на страницу (исключая отличные начертания и регистр символов), Однако, чтобы как-то обойти это принятое ограничение, можно использовать шрифт, подобный одному из двух, уже используемых на странице.

- Графические декоративные элементы. *Графический декоративный элемент* весьма удачный инструмент для обозначения окончания статьи. Графический элемент может быть столь же простым, как и символ, корпоративный логотип или что-либо еще, упрощающее идентификацию издания. Чтобы создать графический элемент после последнего абзаца, необходимо просто добавить графический символ, поместив перед ним символ табуляции (позиция табуляции предварительно устанавливается в стиле текста; впоследствии ее можно задавать для правого края с помощью комбинации клавиш <Option+Tab> в Mac или <Shift+Tab> в Windows) или широкий пробел (который равен двум неразрывным пробелам — комбинации клавиш <Option+⌘+пробел> в Mac или <Ctrl+Alt+Shift+6> в Windows). Любой из этих способов весьма удачно подходит для выровненного по обоим краям текста. Вы можете отдать предпочтение любому из них. Однако запомните, что , если текст не выровнен, применяется только последний вариант.

- Врезки. Для того чтобы создать врезку на полях или отделить маленькую статью от остального текста, можно просто поместить ее на затемненный фон. Только убедитесь в том, что между краями фона и текста имеется запас свободного пространства некоторой ширины. Кроме того, чтобы визуально выделить текст, вместо использования темного фона можно поместить этот текст в рамку или же разместить пустые строки перед и после самого текста. Обратите внимание: на рис. 6.13 для выделения текста используются две пустые строки. Кроме того, здесь текст расположен в две колонки, поэтому выделенный фрагмент действительно выгодно отличается от основного.

- Цитата. Цитирование — это весьма удачный способ вызвать у читателя интерес к материалу, изложенному в статье. Достаточно часто стиль цитаты соответствует стилю

врезки на полях, включая затенение фона или, как было упомянуто выше, использование пустых строк выше и ниже текста. Любые улучшения, такие как графические элементы, позволяют выделить необходимый текст, сохраняя при этом общую тему публикации.

Работа над журналами

По существу, журналы весьма близки к информационным бюллетеням, за исключением того, что они, как правило, содержат большее количество графики, цветных изображений, красочную обложку без информационных статей и полностраничное (или большее) оглавление.

Создание оглавлений

Давайте рассмотрим стандартную первую страницу журнала. Обратите внимание на то, что хотя первая страница журнала, как правило, всегда несет одинаковую информацию, уровень дизайна каждого журнала в отдельности отличается, и все они не похожи друг на друга (рис. 6.14 и рис. 6.15). Ниже приведены некоторые методы, которые послужат вам отправной точкой для начала создания дизайна журнала.

- Логотип, Этот элемент должен выделяться на общем фоне и быть приятным на вид. Обратите внимание на большие и четкие цифры 5280 на рис. 6.14. В данном случае дизайнер использовал цвет, подобный цвету, используемому для фона врезок на полях.
- Баннер. Дата выпуска и номер издания называются *баннером.* Между данными о месяце и годе издания, количеством страниц и номером выпуска, как правило, ставится большое количество пробелов и используются специальные маркеры. (Размер маркера и свободного пространства вокруг него обычно равен ширине символа *n* в соответствующем шрифте. Наиболее часто встречается маркер [•]).



Имейте в виду, что при использовании баннера текст, содержащийся в нем, должен набираться полужирным шрифтом. В противном случае, баннер будет нечитабельным.

- Особенности оформления и колонки. Достаточно часто, наряду с *колонками* (регулярными короткими статьями, как правило, охватывающими одну определенную тему), журналы содержат большие *специальные статьи* (более длинные статьи, которые не входят ни в одну из рубрик). Чтобы читателям было легче разобраться в типе информации, разработчик может соответственно маркировать материалы журнала. Например, на рис. 6.14 регулярные статьи называются *Department.* Шрифт заголовка *Department* — Univers Light Ultra Condensed используется для отображения номеров страниц и заголовков разделов журнала. Элемент *Content* набран шрифтом Bauer Bodoni. Он анонсирует каждую нерегулярную сенсационную статью.
- Номера страниц. Еще один способ привлечь внимание к сенсационным статьям в оглавлении — это использование больших номеров страниц. Например, в оглавлении на рис. 6.14 номера страниц набраны шрифтом Bauer Bodoni размером 24 пункта. Для обычных разделов номера страниц отображаются черным шрифтом Univers Extra Black, а затем отделяются от текста двумя пробелами.
- Фотографии и наборы графических элементов. Интересная идея оформления страницы оглавления журнала — размещение номера страницы рядом с соответствующей фотографией или графическим изображением. Если читатель заинтересуется фотографией, ему будет гораздо проще найти ее в самом журнале.



Рис. 6.14. Оглавление журнала, расположенное на одной странице

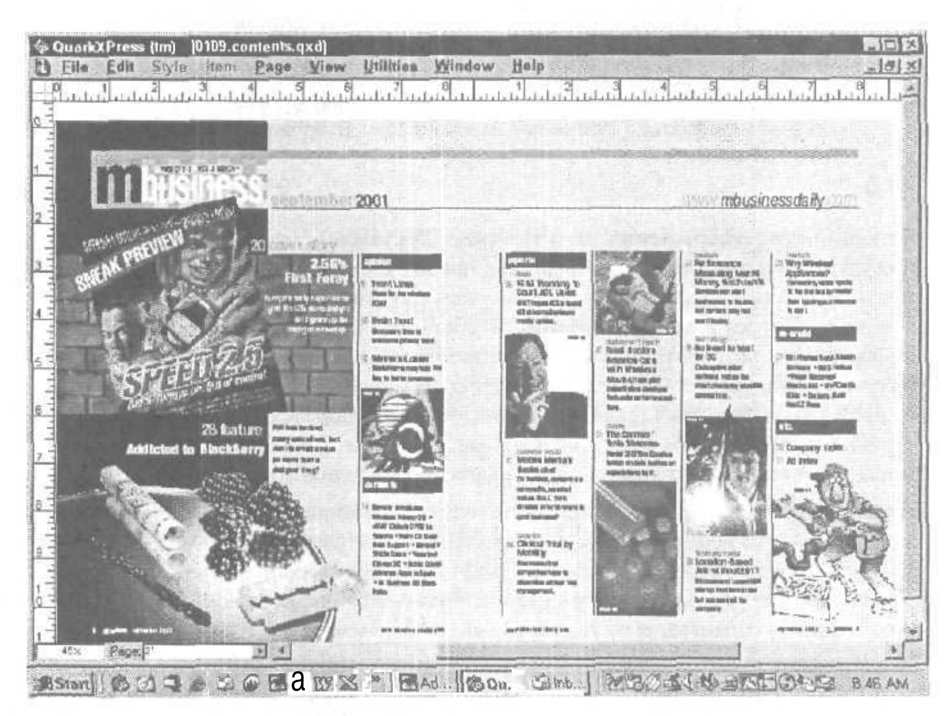


Рис. 6. /5. Оглавление журнала, расположенное на двух страницах

Форматирование больших специальных статей

Качественный и выразительный макет крайне необходим для привлечения внимания читателей к содержимому статьи. Большинство издательств для создания визуального богатства страниц используют специальные инструментальные средства, такие как QuarkXPress, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand и Adobe Photoshop. Что же касается дизайна больших нерегулярных рубрик журнала, то для этого существует огромное количество способов, поскольку статьи такого масштаба позволяют дизайнеру в пределах одной ограниченной статьи использовать множество нестандартных методов.

Работа с гибкими сетками

Как правило, при разработке дизайна журнала используется гибкая сетка, которая позволяет изменять количество и ширину колонок при переходе от одной статьи к другой (рис. 6.16). При наличии стандартной сетки руководитель проекта должен быть уверен, что весь набор элементов документа в дальнейшем можно правильно расположить на странице. Использование индивидуальных настроек каждым из дизайнеров, работающих над одним проектом, призвано привлечь интерес читателя, хотя и требует гибкого творческого подхода. Каждый типовой элемент — основной текст, поля, растровые изображения, диаграммы, таблицы и заголовки — должен по-прежнему охватывать определенное количество колонок, однако число элементов — это уже прерогатива дизайнера.

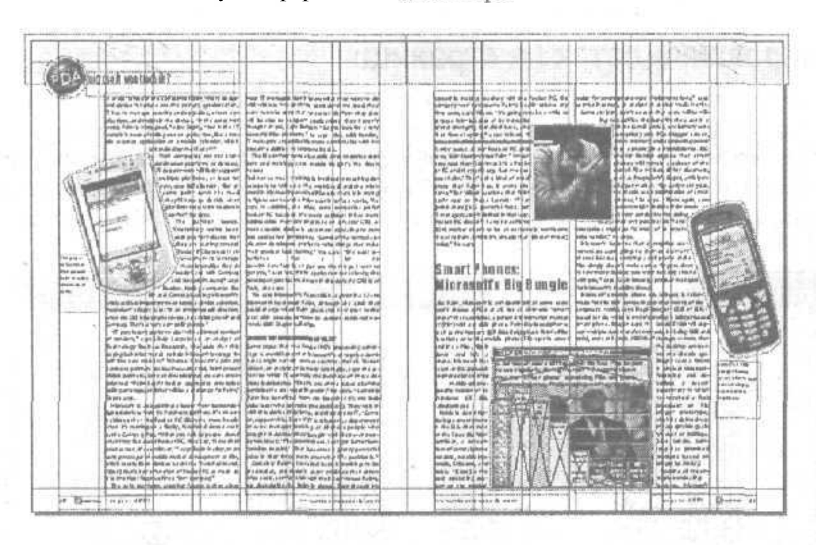


Рис. 6.16. Сетка показывает разработчикам отдельных элементов, где должны ***располагаться*** *типовые элементы дизайна*

Несколько сеток

Обратите внимание: на рис. 6.17 показана множественная сетка. На первой странице в четырех колонках сетки разработчик разместил заголовок и вступительный абзац статьи. Колонки основного текста (справа на первой странице и на второй странице) помещены в стандартном месте. Таким образом, множество позиций для размещения колонок и полей позволяют разработчику максимально гибко работать с любыми иллюстрациями, фотографиями и врезками, имеющими отношение к данной статье.

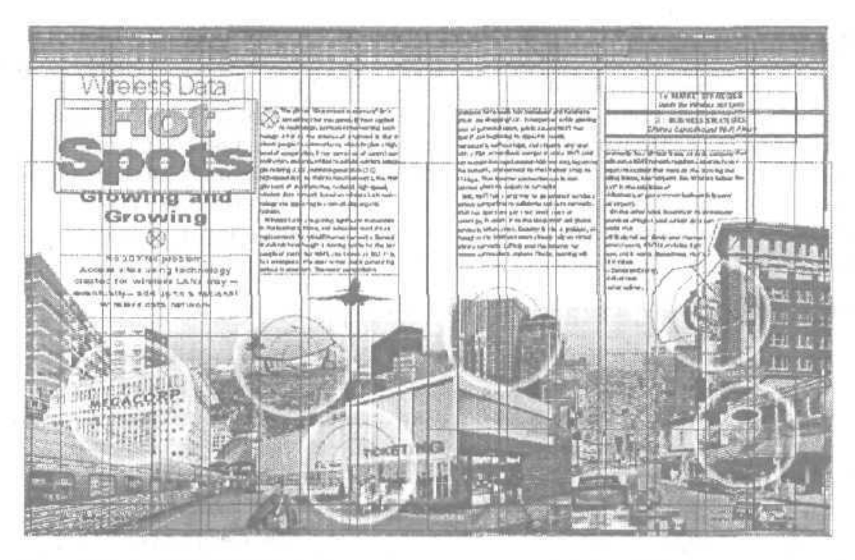


Рис. 6.17. ***Сетка*** *дает разработчику возможность при необходимости « любое время изменить макет документа*

Комбинирование сеток на странице

В случае **необходимости разработчик** может **комбинировать сетки на странице. Обратите внимание: на рис. 6.18 для основного текста используется** сетка, **содержащая две колонки. В свою** очередь, врезка, **расположенная на** левой **странице,** охватывает все колонки **сетки,** делая фрагмент более широким. **Небольшое** поле, **оставленное на первой странице, охватывает только** одну колонку. **Используя уже** существующую **геометрию сетки, разработчик** может **легко** раз-

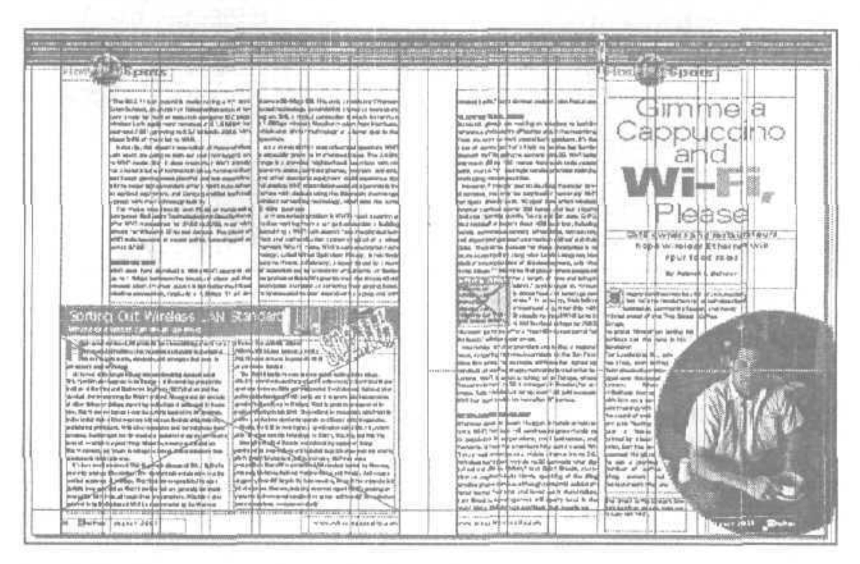


Рис. 6.18. Используя сетки, содержащие две, три и четыре колонки, вы легко сможете визуально отделить разнородные элементы и сохранить вместе подобные объекты

местить на странице врезки и графику, связывая их с соответствующим текстом и создавая при этом эффектное визуальное разделение. Таким образом, благодаря наличию множества сеток, разработчик может быстро и эффективно вносить изменения в макет страницы.

Работа с разворотами

Вспомните, как часто вам приходилось сталкиваться со статьями журнала, занимающими сразу две страницы журнала. Этот вид страницы, под названием *разворот,* как правило, требует дополнительной продуманности элементов макета. Обратите внимание: на рис. 6.19 отображен разворот, который, фактически, визуально увеличивает размер журнала. В данном случае в журнале *5280* разворот использован для привлечения внимания читателей к первой статье журнала "Top Singles".



Рис. 6.19. Разворот привлекает внимание к содержанию статьи журнала

Чтобы создать разворот, достаточно просто добавить страницу справа от существующей правой страницы, а затем проследить, чтобы слева от следующей левой страницы также добавилась дополнительная страница. (Чтобы выполнить это, выберите команду меню View⇨Document Layout (Вид⇨Макет документа)). Это операция весьма проста, однако вы можете столкнуться с тремя возможными трудностями.

- **Несмотря на то что при экранном просмотре все три страницы создают впечатление одного длинного листа документа, фактически, при переносе журнала на бумажный носитель, первая левая страница представляет собой отдельный лист, в то время как следующий лист занимает две правые страницы — это один лист (сложенный по номерам строк).**



Совет

Имейте в виду, чтобы изображения и текст этих двух страниц не были испорчены, между ними необходимо оставить достаточно свободного пространства. Обратите внимание, в нашем примере (рис. 6.19), в заголовке "single in the city" поле переплета компенсируется несколько большим количеством свободного пространства, оставленного после слова "single".

- **Страница разворота, заломленная внутрь, должна быть несколько уже, чем другие страницы.** Страница с разворотом, заломленная при закрытом журнале, фактически не должна касаться переплета. Поэтому проследите за тем, чтобы вторая страница разворота была несколько уже (на 1/6 дюйма) по внешнему краю страницы.
- **Разворот должен помешаться в начало или в конец печатной формы (последовательность печатаемых и располагаемых одновременно при печати страниц).** Дело в том, что добавленный широкий лист журнала должен располагаться первым или последним на печатном листе. (Любой журнал состоит из множества форм, которые, как правило, содержат 8, 16, 24 или 32 страницы).



Прежде чем использовать разворот, проверьте настройки своего принтера, а также сообщите вашему сервисному бюро, что собираетесь вывести на печать развороты, чтобы обслуживающий персонал мог проследить за тем, что дополнительная ширина страницы не будет обрезана при выводе соответствующей страницы на печать.

Другие интересные методы

Объединение различных методов макетирования позволяет создавать довольно интересные макеты документов любого типа. Обратите внимание: на рис. 6.20 показаны некоторые примеры, описание которых приведено ниже.

- **Тиснение текста.** Вы можете создавать различные эффекты тиснения текста, дублируя текстовое поле и слегка накладывая один фрагмент текста на другой. После этого верхний текст можно закрасить белым цветом или цветом используемой бумаги.
- **Текстовая графика.** Дублируя текстовое поле несколько раз, а затем поворачивая каждую копию под различным углом и применяя различные оттенки одного цвета к каждому фрагменту текста, вы можете создать текстовую графику. В нашем примере каждая последующая копия слова повернута на 10 градусов больше и на 10 процентов более темная, чем предыдущая.
- **Растяжение текста.** Каждый последующий символ в слове *Stretch* на 10 процентов шире по сравнению с предыдущим, благодаря чему создается эффект растянутого текста.
- **Разреженный текст.** Увеличение пробелов между символами (разрежение текста) — один из наиболее часто используемых дизайнером эффектов. Конечно, вы могли бы ввести несколько пробелов между символами (независимо от того, будут это неразрывные, обычные или широкие пробелы), однако, используя средство управления межсимвольным расстоянием, вы будете уверены в том, что слово не разорвется. В случае необходимости вы всегда можете изменить параметры межсимвольного расстояния. (Впоследствии гораздо проще откорректировать расстояние между символами, чем, например, заменять широкие пробелы между каждым символом на неразрывные.)
- **Объединение эффекта наклона и тени.** Объединяя эффекты наклона и тени, вы можете изменять внешний вид шрифта, что очень удобно для создания логотипов. В нашем примере, обрабатывая слово *skew,* мы пошли на шаг дальше, добавив зеркальное отражение тестового фрагмента и изменив его тон (40% черного цвета).
- **Тонирование полутоновых изображений.** Вы можете применить цвет или оттенок к полутоновым изображениям, что сделает их более прозрачными и утонченными. Используя этот прекрасный способ, вы можете, например, приглушить цвета фотогра-

фии, чтобы затем разместить поверх нее текст. В данном случае мы использовали фотографию отца и сына.

- **Эффекты камеи.** Используя овал или рамку выделения объекта Безье (с очень толстой обводкой), вы можете создавать эффект камеи. Этот эффект используется для получения различных фигур или рамок.
- **Изменение текста на вступительной странице.** В некоторых изданиях текст на вступительной странице имеет стиль, радикально отличающийся от остальной части страниц. Как правило, вступительная страница содержит небольшое количество текста, поскольку огромное пространство занимают заголовок и графика. Текст, который расположен на этой странице, также часто представляется графически. Один из методов его обработки заключается в отсутствии признака конца абзаца. Вместо этого вы можете использовать специальный символ, указывающий на окончание абзаца (например, как в текстовом блоке United Airlines).
- **Внедрение графики.** Несмотря на то что буквицы носят весьма распространенный характер, для достижения аналогичной цели вы можете использовать внедренный графический символ. При необходимости вы можете поместить графический символ непосредственно внутрь текста. Для этого разместите его в соответствующее место и задайте обтекание текста.
- **Графические буквицы.** В качестве буквицы вы можете использовать графический символ или символ, доступный из набора специальных шрифтов. В нашем примере мы использовали изображение следа ноги. Если вас заинтересовала эта возможность, воспользуйтесь средством привязки объектов (описано в главе 23), которая обеспечивает связывание графического символа с текстом независимо от последующего форматирования документа.



Рис. 6.20. Использование разнообразных специальных эффектов (сверху вниз, слева направо)

Вступление к статье

Обратите внимание: на рис. 6.21 и рис. 6.22 показаны два различных подхода к оформлению вступительных абзацев к статьям журнала. На рис. 6.21 вступительный абзац статьи выделен шрифтом, отличным от шрифта основного текста: здесь используется другой шрифт большего размера и большего межстрочного расстояния. Внешний вид шрифта и интервал между символами носят сугубо строгий характер и дополняют общую школьную тему. Чтобы размыть символы в словосочетании "Wise Words" и сделать начертание этой фразы похожим на написанную мелом, разработчик использовал программу Photoshop.

На рис. 6.22 показан пример использования различных размеров и типов шрифтов и их комбинирование со строгой фотографией. В данном случае взаимодействие между текстом и фотографией, которые выполнены в полужирных тонах, более совершенно и выполнено с помощью других методов дизайна: количество свободного пространства здесь гораздо больше, чем в предыдущем примере, что визуально еще больше выделяет присутствующие полужирные элементы. Тем не менее, в данном случае, чтобы придать тексту и графическим изображениям немного движения, но, в то же время, обеспечить менее смелое решение, разработчик не остановился на штампе строгости и фундаментальности, а использовал средство QuarkXPress обтекания текста.



WISE WORDS for Back to School

By Stephen Geraghty, M.D.

Didn't summer vacation just start a lew weeks ago? Aren't days supposed to be saved lor hanging out at the pool, lathered in SPF-15-or-higher sunscreen?

Well, thanks to our school districts, the season of learning is once again upon us. It seems K comes earlier every year — in fact, I seem to remember that Jerry Lewis signaled the last day of summer vacation when I was a kid.

Anyway, by no» all the school supplies *ale* purchased, new backpacks and lunch boxes hang in the halls and Ом groans acknowledging every homework assignment are in full chorus. How did I prepare for tht season? As a parent, just like the rest of you: treks to the stores (well, maybe my wife did all that), heart-to-heart chats ("first grade will be fun; now you can eat in the cafeteria!") and squeezing in all the fun we could before the dreaded day arrived (has traffic always been this bad?).

"Back to School" continued on page 24

Рис. 6.21. Для того чтобы придать публикации чувство приближения школы, для вступительного абзаца этой статьи художественный редактор использовал ровный шрифт и большой интервал. Фон статьи по цвету напоминает желтый школьный автобус и рюкзак мальчика, изображенного на фотографии

Специальная визуальная обработка

Еще один очень мощный эффект основан на специальной визуальной обработке отдельной части документа, которая затем используется для всего макета в целом. Обратите внимание; на рис. 6.23 отображена страница издания, при создании изображения для которой разработчик использовал эффект выделения отдельных объектов и одну из функциональных возможностей QuarkXPress — градиентную заливку, После этого осталось просто добавить на страницу дополнительные элементы.

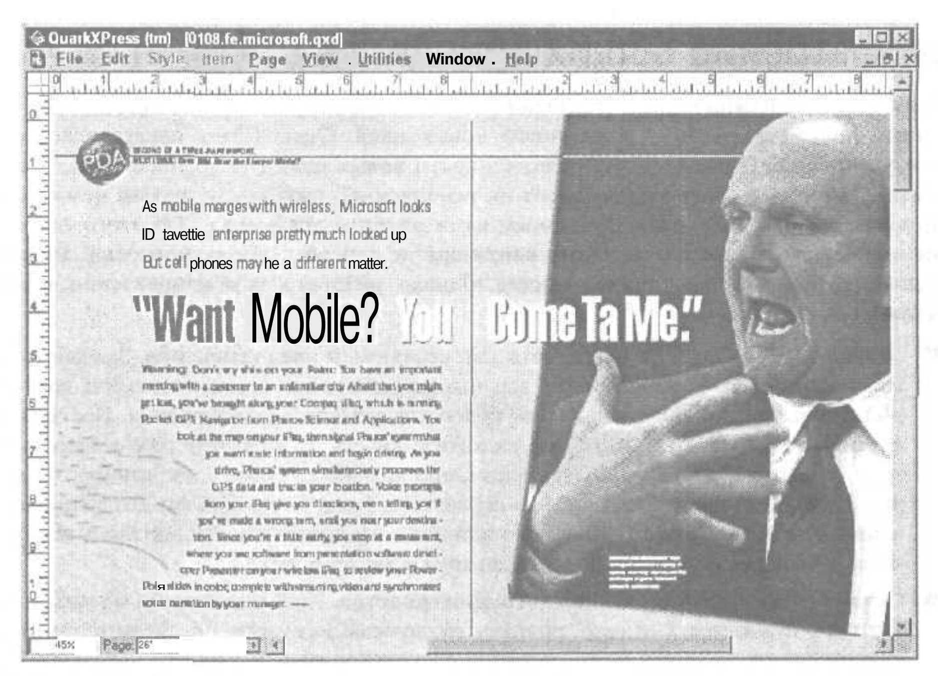


Рис. 6.22. Фотография, выполненная в строгом тоне, требует использования полужирного текста. Однако разработчик, в качестве визуального противовеса, внедрил также несколько более мягких элементов

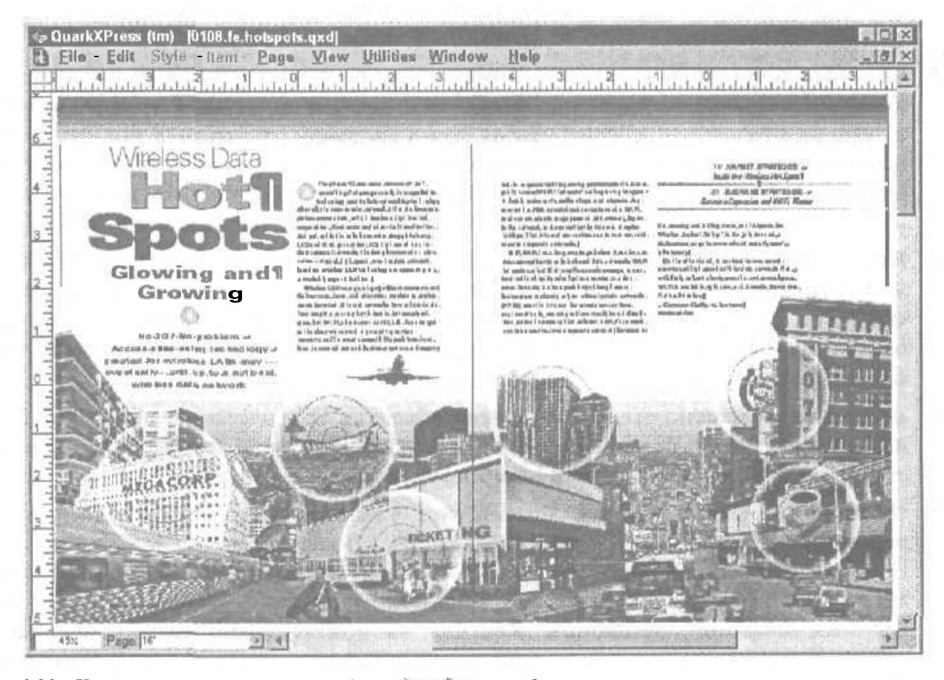


Рис. 6.23. Копирование главного атрибута дизайна — в данном случае, круги или пятна — привносит в макет страницы элемент причудливости и стилизма. Попробуйте воспользоваться преимуществами этого мощного визуального эффекта

Рассмотрение общих принципов

Конечно, творческий подход к созданию макета в некоторой степени несет в себе определенный риск, связанный с испытанием новых идей. QuarkXPress представляет собой весьма удобное средство проверки действенности новых идей (по крайней мере, эта программа позволяет не сразу отказаться от их исполнения), поэтому потратьте немного времени и поэкспериментируйте с созданным вами макетом документа. Для этого сохраните копию оригинала, а затем попробуйте найти другие способы, обеспечивающие внешнему виду документа те или иные преимущества. Однако, работая в этом направлении, помните о следующих принципах.

- **Любой элемент должен выглядеть как созданный преднамеренно.** Запомните этот совет настоящего профессионала: все, что вы делаете при создании дизайна документа должно выглядеть естественно, как будто это создано преднамеренно. Все элементы дизайна должны быть там, где вы их хотите видеть. И, если что-либо в макете документа кажется странным или излишним, оно должно выглядеть так, как будто именно это и предполагалось. Если все, что вы делаете, будет выглядеть как созданное специально, независимо от того так ли это или нет в действительности, читатель воспримет вашу работу как должное и оценит ваш труд и заботу о нем.
- **Оставляйте достаточно свободного пространства.** Пробегая глазами по публикации, читатель нуждается в отдыхе, поэтому вы должны визуально обеспечить это. В противном случае, читатель может устать и прекратить изучение вашего шедевра. Например, если в документе много *серого* пространства (что напоминает всю остальную часть документа) или все пространство *заполнено* (элементов может быть настолько много, что невозможно разобраться где и что начинается), читатель просто потеряет интерес к публикации.
- **Сделайте текст удобочитаемым.** Помните, что основная цель любой публикации — это предоставление читателю определенной информации. Поэтому не усложняйте читателю возможность получения необходимых сведений. Убедитесь в том, что текст, в первую очередь, удобочитаем. Сопроводительные надписи и заголовки должны быть одновременно информативными и интересными. Сделайте так, чтобы читатель мог понять, где начинается продолжение статьи и какие статьи связаны между собой.
- **Используйте различные варианты шрифтов.** Шрифты могут быть строгие и забавные. Сделайте ставку сразу на несколько шрифтов и подойдите к их использованию творчески. Вы можете использовать малые прописные буквы, различные цвета и фоны баннеров, эффекты вращения и искажения текста, а также комбинировать текст (естественно, переход должен быть плавным).
- **Эффективно используйте графические объекты.** Графические изображения должны быть достаточно большими (множество мелких рисунков весьма тяжелы для просмотра) и эффективно дополнять макет документа.
- **Используйте одну тематику.** Используйте основной набор шрифтов. Если вы используете линии, то они могут быть эффективны как в одном, так и в другом месте. Если для отделения одних элементов вы используете блоки, то не стоит использовать цветной фон для отделения других элементов документа. Выберите один вариант и следуйте ему повсеместно. Конечно, вы можете использовать различные вариации, но тематика дизайна должна выдерживаться в одном стиле. В этом случае читатель не потеряется в море визуального хаоса, а вы сможете творчески подойти к созданию макета документа.

- **Подойдите к использованию цвета с точки зрения здравого смысла.** Иногда использование цвета может нанести вред содержимому публикации. Удачным решением можно назвать использование полутонов, которые обеспечивают визуальный интерес и эффект закрашивания. В действительности, при избыточном использовании цветных элементов полутоновые изображения привлекают гораздо больше внимания, чем окружающие их цветные изображения.

Резюме

Как бы вы ни любили познавать все практическим путем, используя программное обеспечение и самостоятельно создавая аккуратные колонки и полужирный текст, сейчас вы должны пройти предварительную подготовку. Постарайтесь понять и усвоить терминологию и принципы хорошего дизайна, создайте проект документа, прежде чем приступить к работе над его макетом. Чем больше вы узнаете о принципах дизайна, тем быстрее начнете работать над его созданием с помощью программы QuarkXPress.

Использование эскизов и грубых набросков, выполненных в QuarkXPress, помогают разработчику выбрать стиль, в котором будет выполнен документ. Независимо от того, показываете ли вы свои идеи клиенту, совету директоров, другу или рассматриваете их самостоятельно, полученные замечания и советы, безусловно, помогут остановиться на выборе правильного направления. После этого, открыв QuarkXPress, вы можете полностью сфокусировать свое внимание на совершенствовании внешнего вида документа, отвечающего именно *вашему*, а не чьему-то другому представлению данных.

ГЛАВА



Создание нового документа

В этой главе...

Приступая в QuarkXPress к созданию традиционной публикации, например, журнала или брошюры, прежде всего вы должны представить себе, каков будет конечный размер страницы документа. QuarkXPress достаточно требователен в этом отношении. Если вы начали создание документа с задания неправильного размера страницы и успели разместить несколько элементов — вернуться назад уже будет нельзя. Поэтому при изменении размера готового документа и расположения элементов на шаблонных страницах вам придется подкорректировать каждый объект публикации вручную. Вдобавок ко всему планирование конечного размера страницы помогает учесть поля и определить количество колонок, хотя подобные настройки достаточно просто изменить в ходе работы.

В отдельных случаях размер страницы не имеет большого значения (например, если речь идет о различных проектах эмблемы, будь-то фотошаблон для футболки, объявление на четверть листа или проекты почтовых наклеек или визитных карточек). В таких случаях вам важнее знать, каким образом будет выведен документ на печать. К примеру, элементы QuarkXPress, предназначенные для представления объявлений, могут размещаться в уже готовом документе информационного бюллетеня. Если же вы печатаете свой документ на формах для почтовых наклеек или визитных карточек, то удостоверьтесь в том, что размер и формат каждого печатаемого на форме раздела соответствует используемому формату страницы.

С чего начать создание нового документа

Чтобы открыть новый документ, выберите команду File⇨New⇨Document (Файл⇨Создать⇨Документ) или воспользуйтесь комбинацией клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>. На экране отобразится диалоговое окно New Document (Создание документа), показанное на рис. 7.1.

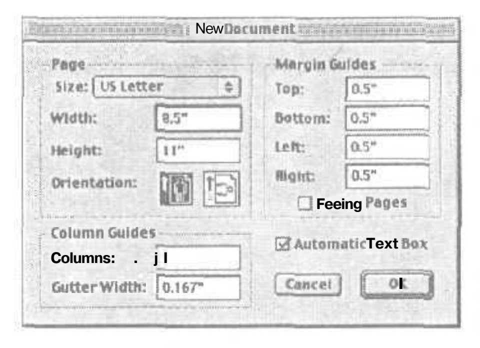


Рис. 7.1. В диалоговом окне New Document вы можете установить размеры страницы, колонок и полей нового документа

При использовании команды File⇨New на экране отображается вложенное меню, с помощью которого вы можете определить какой именно тип файла необходимо создать: документ, библиотеку, книгу, XML-публикацию или Web-документ. Чаще всего вам придется создавать обычный документ. Поэтому, чтобы вызвать последнее подменю и быстро создать новый документ, воспользуйтесь комбинациями клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>.



Если вы работаете в Mac, то при выборе команды меню File⇨New QuarkXPress сразу же предположит, что необходимо создать новый документ. Если в вашем компьютере используется Windows, то при выборе команды File⇨New на экране отобразится подменю с определенными типами файлов. Для быстрого создания нового документа используйте комбинацию клавиш <Ctrl+N>.

Выбор размера страницы

Первое, что вы должны сделать, находясь в диалоговом окне New Document, — это установить в раскрывающемся меню размер страниц вашего документа. (Обратите внимание на то, что размер страницы не обязательно должен соответствовать размеру бумаги, поддерживаемому принтером. Этот вопрос детально обсуждается позже, в главе 35.) QuarkXPress предлагает пять стандартных вариантов формата страницы, а также позволяет установить свой собственный пользовательский формат. Существуют следующие стандартные форматы страницы.

- **US Letter:** ширина 8,5 дюймов (21 см), высота 11 дюймов (27,5 см).
- **US Legal:** ширина 8,5 дюймов (21 см), высота 14 дюймов (35 см).
- **A4 Letter:** ширина 8,268 дюймов (20,5 см), высота 11,693 дюймов (29 см).
- **B5 Letter:** ширина 6,929 дюймов (17 см), высота 9,843 дюймов (24,5 см).
- **Tabloid:** ширина 11 дюймов (21 см), высота 17 дюймов (42,5 см).

Кроме того, QuarkXPress позволяет установить пользовательский формат страницы. Для этого в полях Width (Ширина) и Height (Высота) введите необходимые значения. Допустимый пользовательский размер задается в пределах от 0,111×0,111 дюймов до 48x48 дюймов (от 0,28x0,28 см до 120x120 см). При этом не беспокойтесь, если в раскрывающемся списке Size будет выбран какой-либо другой формат. Обратите внимание: на рис. 7.2 показан формат стартовой страницы журнала, который урезан до размера 8,25×10,75 дюйма (20,6x27 см).

Если вы выводите ваш документ непосредственно в негативе и хотите, чтобы метки обреза автоматически печатались на полях обрезаемой страницы, введите эти их размеры в поля Height и Width. Интересно, что для того чтобы использовать дробные величины, нет никакой необходимости высчитывать их на калькуляторе — QuarkXPress может выполнять математические расчеты вместо вас. К примеру, если вы используете страницу шириной 7 и 7/8 дюй-

ма, не набирайте 7,875, а введите 7+7/8. Обратите внимание на то, что использование символа + имеет принципиальное значение, поскольку ввод значения 7 7/8 будет восприниматься как 7 7/8, т.е. 9,625.

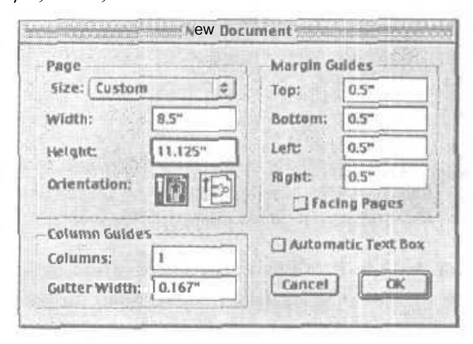


*Рис. 7,2. В разделе Size диалогового окна New **Document** вы можете установить **собственный** формат страницы*

Единицы измерения, используемые в QuarkXPress

Ширина и высота страницы в диалоговом окне QuarkXPress New Document всегда отображается в дюймах. Это справедливо даже в том случае, если на вкладке General диалогового окна Document Preferences (Установки документа) вы устанавливаете другие единицы измерения. (Чтобы отобразить это диалоговое окно, находясь Б открытом документе, выберите команду меню Edit⇨Preferences⇨Document (Правка⇨Установки⇨Документ) или воспользуйтесь комбинациями клавиш <⌘+Y> или <Ctrl+Y>.) Вы можете установить размеры страницы, начиная со значения 0,001 любой единицы измерения, после чего QuarkXPress автоматически преобразует значения в полях Width и Height в дюймы.

Оптимальный размер страницы

Как определить, какой из форматов страницы является наилучшим? На самом деле — это личное дело каждого разработчика. Однако вы должны знать, какие из форматов используются наиболее часто. Многие информационные бюллетени используют формат 25,4 х 40,6 см. Он наиболее удобен для отправки по почте. Журнальный формат, как правило, менее распространен чем 25,4 х 40,6 см. (В связи с увеличением стоимости бумаги, в последнее время издатели начали отказываться от частого использования стандартного формата 25,4 х 40,6 см, понизив, тем самым расходную часть проектов и общий вес журнала, что, в свою очередь, привело к снижению затрат на отправку его по почте.) Для издания газет, а также журналов большого размера, как правило, используется газетный формат со сжатым текстом, иллюстрациями и броскими заголовками.

Управление разворотами

Несмотря на то что вам придется немного нарушить порядок работы в диалоговом окне New Document, в действительности, прежде чем установить поля документа, вы должны решить, будет ли ваш документ иметь разворот. Если вы хотите, чтобы страница документа была напечатана с двух сторон листа, с правосторонней и левосторонней нумерацией страниц, установите флажок опции Facing Pages (Зеркальные поля). После этого в разделе Margin Guides (Поля) вместо опций Left (Левое) и Right (Правое), где вы устанавливали значения левого и правого полей, введите значения внутреннего и наружного поля: Inside (Внутреннее) и Outside (Внешнее), как показано на рис. 7.3. В результате QuarkXPress создаст правосторонние и левосторонние страницы, которые имеют зеркально однозначные поля.



Если вы решили установить флажок опции Facing Pages, обратите внимание на информацию, приведенную во врезке "Советы по управлению полями".

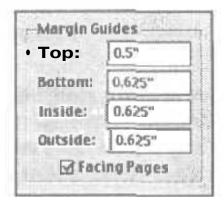
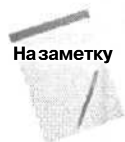


Рис. 7.3. Раздел Margin Guides содержит поле Facing Pages. Устанавливая флажок этой опции, вы можете размещать страницы публикации зеркально с двух сторон печатного листа и устанавливать для них внешнее и внутреннее поля, вместо используемых ранее левого и правого

Установка полей

После того как вы определились с выбором зеркальных страниц, в разделе Margin Guides диалогового окна New Document введите необходимые значения (начиная с 0,001 в любых единицах измерения) размеров верхнего, левого, нижнего и правого полей документа, содержащего текстовую информацию. Или, если вы решили использовать зеркальные поля, вместо левого и правого поля документа установите значения внутреннего и внешнего полей. Если правый край вашего текста неровный, т.е. текст выровнен по левому краю, размер правого поля можно сделать несколько меньше, чем это необходимо. (В действительности, для создания неровного правого края текста достаточно выровнять текст по левому полю документа.)



На экране направляющие полей отображены в виде цветных линий, которые при выводе документа на бумагу не печатаются. Установив флажок опции Automatic Text Box, вы сможете регулировать количество колонок на странице документа. Чтобы отключить отображение на экране направляющих полей, выберите команду View⇨Hide Guides (Вид⇨Скрыть направляющие) или нажмите комбинации клавиш <F7> или <Shift+F7>.

Настройка колонок

В поле Columns (Колонки), расположенном в разделе Column Guides диалогового окна New Document, введите количество колонок с текстом, которое используется для большинства страниц вашего документа (рис. 7.4), (Почему мы говорим "для большинства страниц"? Смысл в том, что установив количество колонок на странице, например, три, в дальнейшем вы сможете изменять их на отдельных страницах документа на любое другое число.) Вы можете установить хоть 30 колонок на страницу, однако многим из вас это не понадобится, особенно в том случае, если вы используете стандартный размер бумаги. Как и в случае с полями, направляющие колонок отображаются цветными линиями, которые не выводятся при печати.

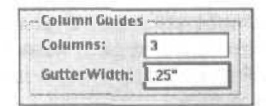
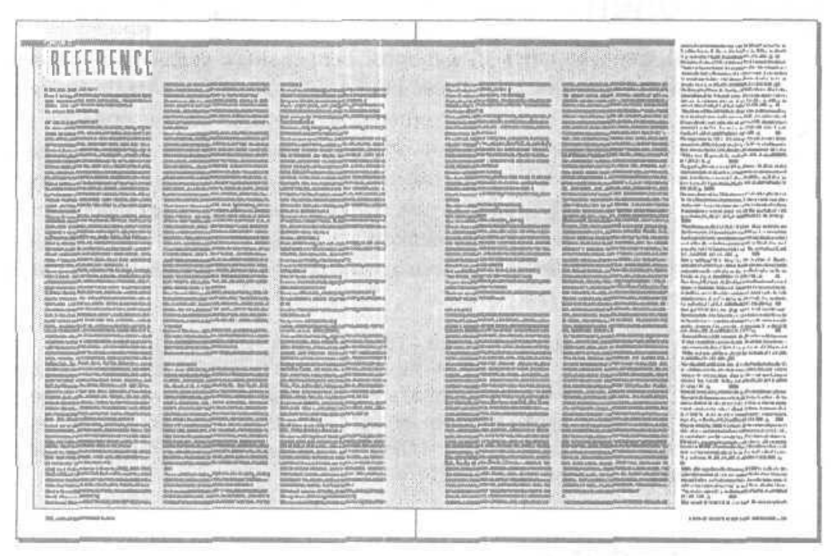


Рис. 7.4. Чтобы установить необходимое количество колонок для большинства страниц документа, воспользуйтесь полем Columns

Советы по управлению полями

При работе с текстовым процессором, например, при **наборе** письма, поля могут быть **очень** малы. Как правило, **ко всем** границам страницы вы **добавляете** только несколько сантиметров свободного пространства. Но, если речь идет о профессиональных публикациях, особенно тогда, когда в них используются развороты и переплет, настройка полей может вызвать определенные трудности. Обратите внимание на несколько **советов,** которые рекомендуется принять во внимание при **работе с** полями.

* **Размеры полей определяют, как далеко от внешних границ документа (края бумаги) будут размещаться текстовые и графические блоки.** Размеры полей устанавливаются для всего документа в целом, но это ни *в* коем **случае не** означает, что их нельзя изменять. Например, вы можете поместить отдельные **текстовые блоки** или блоки с изображениями на полях определенной страницы, как это показано на рисунке, приведенном ниже. Другая ситуация: элемент страницы **может** пересекать поля — **это *печать*** *е обрез.* Такой метод визуально "расширяет" физические края страницы.



* **В документах, использующих страницы с разворотом, имеется возможность сделать одно поле несколько большим, чем остальные три поля страницы.** Например, если вы планируете переплетать документ или сшивать, внутреннее **поле** можно сделать более широким, чтобы зарезервировать место для размещения скоб или отверстий. Однако вместо того чтобы гадать, сколько места добавить к полю, постарайтесь обсудить этот **вопрос с** человеком, который будет заниматься переплетением готового документа.

+ **Будьте внимательны: не делайте поля слишком большими, поскольку подобные настройки приводят к тому, что текст и изображения на странице выглядят блеклыми и незначительными. То же** самое касается и слишком маленьких полей. В этом случае из-за обилия различной информации страница **также** будет выглядеть непривлекательно.

* **После того как в диалоговом окне New Document установлены все необходимые опции, QuarkXPress позволяет переустанавливать поля документа, изменяя их даже для шаблона страницы.** Выберите команду Page⇨Display⇨[имя шаблона страницы] (Страница⇨Показать⇨[имя шаблона страницы]), ***а*** **затем,** чтобы изменить поля, выберите команду меню Page⇨Master Guides (Страница⇨Поля **шаблона).**



То, что вы планируете разместить на странице несколько колонок, еще не означает, что в поле Columns (Колонки) диалогового окна New Document вы должны ввести их точное количество. Предположим, что ваше издание имеет три колонки, а также врезки, которые выходят за границы выровненного в колонках текста. В этом случае вы можете попытаться воспользоваться сеткой, состоящей из восьми колонок, и применять несколько линий этой сетки для выравнивания врезок. Использование подобного метода, конечно же, не приемлет расположения текста через все колонки документа. Поэтому вы должны сбросить флажок опции Automatic Text Box в диалоговом окне New Document

Обратите внимание, на рис. 7.5 показан документ QuarkXPress, для которого в диалоговом окне New Document было задано восемь колонок. В настройках данного документа флажок опции Automatic Text Box не установлен, поскольку в этом случае текст располагался бы поперек всех восьми колонок, в то время как задуманный дизайн документа должен визуально представлять текст в нескольких колонках. Вместо этого здесь использованы текстовые блоки, с помощью которых создан каждый фрагмент текста, и графические блоки для размещения фотографий. Обратите внимание на то, что маркеры столбца использованы как направляющие выравнивания текстовых врезок и колонок, ширина которых вдоль страницы изменяется.



*Рис. 7.5. **Маркеры** используются **не только** для обозначения **границ колонок, но и для задания границ** выравнивания*

Выбор расстояния между колонками

Чтобы установить размер свободного пространства между колонками текста, в разделе Columns Guides в поле Gutter Width введите необходимое значение. Расстояние между колонками может быть всего 3 пункта (0,042 дюйма) или невероятно большое — 288 точки (4 дюйма). В целом, рекомендуемое расстояние между колонками — не более 21 цицеро. В противном

случае колонки становятся сложными для чтения. (**Помните:** несмотря на то что в качестве единицы измерения используются дюймы, вы также можете вводить значения в пунктах или цицеро. Для этого вместе со значением вводятся аббревиатуры *pt* и *p* соответственно.)



Совет

Не делайте расстояние между колонками слишком малым. Это приводит к тому, что текст сливается и становится трудным для чтения. Помните всего одно правило: чем шире колонки, тем шире должно быть расстояние между ними. Это обеспечивает четкое визуальное представление документа, позволяющее последовательно перемещаться глазами от строки к строке.

Формирование автоматического текстового блока

Для работы с текстом в QuarkXPress используются текстовые блоки, в которые вы можете ввести текстовую информацию либо импортировать ее, выбрав команду File⇨Get Text или нажав комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>. Если вы предполагаете, что текстовый блок должен начинаться на главной странице издания, а затем последовательно переходить на другие страницы документа, установите флажок опции Automatic Text Box (Автоматический текстовый блок). При отсутствии флажка Automatic Text Box для отображения одного текстового фрагмента на нескольких страницах используется один из инструментов Text Box. Выбор одного из предложенных вариантов базируется на том, какое количество связанного между собой текста вы будете импортировать. Например, при импортировании текста книги, эффективней использовать автоматический текстовый блок. Однако при размещении рекламы использование подобного блока, скорее всего, не потребуется.

Установив в диалоговом окне New Document все необходимые параметры (рис. 7.6), для завершения создания нового документа вам осталось только щелкнуть на кнопке OK. Вновь созданный документ будет иметь одну страницу, установленные вами направляющие полей и колонок, и ограничен со всех сторон рабочим холстом.

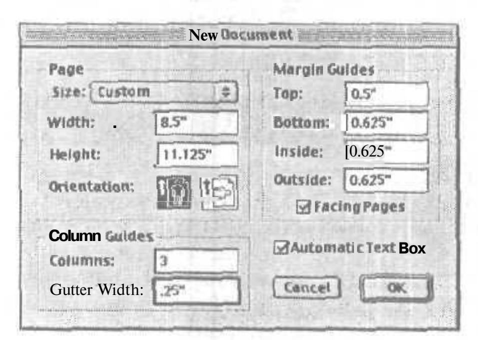


Рис. 7.6. Определившись с выбором всех параметров документа, доступных в диалоговом окне New Document, щелкните на кнопке OK и на экране отобразится созданный новый документ

Изменение формата документа

Даже после создания нового документа у вас всегда остается возможность изменить его параметры. Вы можете изменить размер страницы, количество колонок, а также другие настройки макета. Так же как при решении большинства задач макетирования, здесь справедливо одно правило: чем дальше вы продвигаетесь в процессе решения задачи, тем болезненней происходят любые изменения исходных параметров. Чтобы изменить формат документа, его ориентацию и настройки разворота, воспользуйтесь параметрами диалогового окна Document Setup (Параметры документа), которое отображается на экране при выборе ко-

манды меню File⇨Document Setup (Файл⇨Параметры документа) или при нажатии комбинаций клавиш <Option+Shift+⌘+P> или <Ctrl+Alt+Shift+P>. Чтобы изменить направляющие блоков или колонок, находясь на шаблонной странице, откройте диалоговое окно Master Guides, выбрав команду меню и внесите все необходимые изменения.

Корректировка макета

Если вы решили, что формат страницы документа необходимо изменить, первое, что следует сделать — это внимательно рассмотреть текущее размещение элементов и определить как повлияет изменение формата на эти элементы. Увеличение размера документа редко вызывает проблемы, поскольку в этом случае все элементы легко умещаются на странице. Однако уменьшение размера может вызвать некоторые трудности. В том случае, если элементы не умещаются на странице, QuarkXPress просто не позволит уменьшить се размер, Та же проблема возникает при изменении ориентации страницы (например, если вы захотите сделать ее альбомной) — некоторые элементы становятся больше определенной стороны, поэтому вы не сможете изменить ориентацию. Чтобы добиться соответствия элементов измененным размерам страницы, вы можете переместить или масштабировать их. После этого убедитесь в том, что все элементы умещаются в пределах новых границ. Для этого на экране необходимо отобразить линейки и границы. Выберите команды View⇨Show Rulers и View⇨Show Guides.



В зависимости от того, на какой стадии разработки находится документ, иногда, чтобы внести несколько изменений, может понадобиться создать документ заново. В этом случае вы всегда можете скопировать элементы и текст из оригинального документа и вставить их в новый или сохранить элементы в библиотеке, выбрав команду File⇨New⇨Library (Файл⇨Создать⇨Библиотека), чтобы затем использовать их в новом документе. Этот способ весьма эффективен при внесении большого количества изменений. Чем больше изменений вносится в документ, тем более оправданным становится создание нового документа на базестарого.

Сгибание и другие эффекты страниц документа

Как вы уже убедились, начало работы над созданием нового документа связано, прежде всего, с выбором правильного формата страницы, а также с установкой полей и колонок. Это очень важно. Поэтому позвольте дать вам несколько советов, которые призваны помочь в принятии правильного решения. Если предполагается, что разрабатываемый документ будет сгибаться, издание становится более сложным. Поэтому, для начала, все возможные при этом проблемы стоит обсудить с работниками типографии. Если речь идет о выборе формата страницы, особенно, если документ будет сгибаться, обратите внимание на следующие особенности.

» Поля страницы. При выборе формата страницы обратите внимание на поля. Они должны быть достаточно широкими, чтобы сгибы не попадали на середину текста или изображения.

* Смещение страниц Смещение — это явный сдвиг текста на внешних страницах к полю переплета. Это связано с тем, что внешние страницы загибаются поверх внутренних, в результате чего поле переплета уменьшается . Чтобы избежать потери информации, размер наружного поля должен быть достаточно большим. Это позволяет предусмотреть практически любое смещение страниц, которое, как правило, происходит в многостраничных сшиваемых или скрепляемых документах. ***Помните:*** *в* случае использования программного обеспечения спуска печатных форм, оно компенсирует смещение страниц вашего документа.

- Ширина колонок. При создании трехстраничной брошюры, например, такой, которая печатается на бумаге формата 9x12 дюйма, а затем сворачивается в готовый документ размером 4x9 дюймов, такие параметры, как одинаковые колонки с одинаковыми расстояниями между ними, неэффективны, поскольку пространство, необходимое для сгиба, превышает установленные размеры между колонками. То же самое справедливо и для любой другой брошюры или документа, которые складываются более, чем в два раза. Постарайтесь урегулировать все подобные настройки с сотрудниками типографии. Это позволит принять правильное решение о выборе формата страницы и размера колонок и обеспечит необходимое сгибание документа. Если вы разрабатываете брошюру, которая складывается в несколько раз, и на ее создание у вас достаточно времени, то у вас будет возможность поэкспериментировать с выбором ширины колонок, размером полей и типом сгибания документа.
- **Выбор** бумаги. Бумага, на которой будет напечатан многостраничный документ, определяет львиную долю успеха готового продукта у читателей. Выбор бумаги оказывает огромное влияние на размещение элементов документа уже при создании макета. Весьма очевидно, что толстая бумага при сложении ведет себя совершенно иначе, чем тонкая. Кроме того, от толщины бумаги может зависеть количество страниц в документе и смещение текста. В зависимости от веса и текстуры бумаги для каждой последующей страницы документа, вы можете постепенно понижать наружное поле на 0,25 дюйма, установленное для первой страницы 36-страничного сгибаемого документа, сокращая его за счет сгиба. Если вы планируете создать документ, содержащий 24 и более сгибаемых страниц, или ваш документ будет сшиваться, то дополнительно обсудите заранее вопрос выбора бумаги в типографии.
- Направляющие. Направляющие линии на страницах часто весьма полезны, особенно, в том случае, если вы хотите выровнять между собой два элемента в пределах одного блока (например, части изображения), не идентифицируя место их расположения на палитре Measurements (палитра Measurements отображает расположение блока, а не вставленных в него элементов), Однако, если вы заинтересованы в строгой точности размещения на странице различных блоков и линий, то должны использовать числовые значения, отображенные на палитре Measurements, а не направляющие линии.

Как правило, сотрудник типографии, профессионально разбирающийся в вопросах выпуска печатной продукции, всегда сможет дать вам несколько весьма важных рекомендаций относительно создания макета сгибаемого документа. Если вы действительно предполагаете, что ваш документ будет сгибаться, прежде чем вы приступите к длительному процессу разработки макета документа, потратьте немного времени и обсудите проблемы, которые могут возникнуть при его печати.

Перемещение элементов

Один из наиболее верных способов разместить все элементы на странице с измененным форматом — это переместить их все вместе. Для начала переместите все элементы с оригинальных страниц на новые так, чтобы они разместились в пределах новых границ (вы также можете поместить элементы в буфер обмена или библиотеку). После этого просмотрите все страницы документа, чтобы убедиться в том, что все элементы расположены в пределах новых границ страницы.

Для того чтобы переместить элемент, активизируйте инструмент Item (Элемент), а затем щелкните им на необходимом элементе и перетащите его, как это показано на рис. 7.7. Чтобы выбрать несколько элементов, щелкните на них, удерживая клавишу <Shift>. Чтобы удостовериться в правильности размещения элемента, отобразите на экране направляющие линии (команда View⇨Show Guides или комбинация клавиш <F7>) и линейки (команда View⇨Show Rulers или комбинация клавиш <⌘+R> или <Ctrl+R>). Кроме того, чтобы оценить новое расположение элементов, вы можете воспользоваться системой координат X и Y, доступной на палитре Measurements.

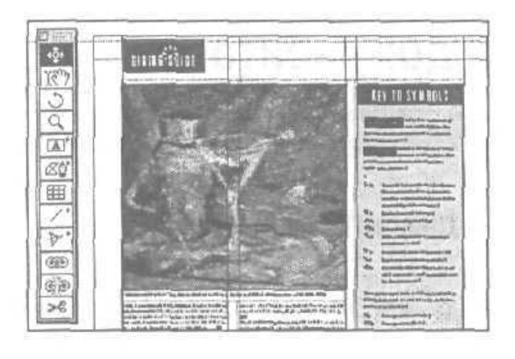


Рис. 7.7. Чтобы выбрать элементы страницы и переместить их в пределах границ новой страницы, воспользуйтесь инструментом Item

Масштабирование элементов

Другая опция, предназначенная для размещения элементов в пределах новых границ страницы, дает разработчику возможность одновременно масштабировать все элементы страницы. Чтобы выполнить это, снова выберите инструмент Item, а затем команду меню Edit⇨Select All (Правка⇨Выделить все), или воспользуйтесь комбинацией клавиш <⌘+A> или <Ctrl+A>, чтобы выделить все элементы, размещенные на странице. После этого выберите команду Item⇨Group (Элемент⇨Группировать) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+G> или <Ctrl+G> для группирования всех выбранных элементов. Теперь, когда все элементы сгруппированы, перемещая маркер и нажимая клавиши на клавиатуре, вы можете масштабировать их все вместе (рис. 7.8). Начните с масштабирования элементов на оригинальных страницах, а затем перейдите к каждой отдельной странице документа.

Чтобы масштабировать все элементы страницы сразу, достаточно просто перетащить соответствующий маркер. Чтобы изменить размер всех элементов пропорционально, во время масштабирования нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘> или <Ctrl+Alt+Shift>. Если вы хотите, чтобы при масштабировании элементов блок, ограничивающий группу, приобрел квадратную форму, перемещая маркер, нажмите комбинацию клавиш <Shift+⌘> или <Ctrl+Shift>.



Рис. 7.8. После группировки элементов их можно масштабировать все вместе



Несмотря на то что групповое масштабирование элементов весьма удобно для приведения макета документа к новому формату, вместе с изображениями и другими элементами изменяется также и текст. Обратите внимание: при масштабировании группы элементов, показанной на рис. 7.8, при уменьшении размера страницы на 1 дюйм, шрифт уменьшился с 7 пунктов до 5,899, в результате чего он стал просто нечитабельным.

Изменение параметров документа

После того как вы убедились, что все элементы страницы умещаются в пределах новых границ страницы, можно приступать к изменению формата страницы с помощью диалогового окна Document Setup.

Пошаговые инструкции: настройка диалогового окна Document Setup

1. Выберите команду File⇨Document Setup или нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+P> или <Ctrl+Alt+Shift+P>.
2. Если вы планируете использовать один из стандартных форматов страницы, выберите его из раскрывающегося списка Size. В этом списке содержатся все форматы, доступные в аналогичном списке диалогового окна New Document.
3. Если формат страницы документа нестандартный, введите необходимые значения, расположенные в диапазоне от 0,111 до 48 дюймов в поля Width и Height.
4. Для быстрой смены местами значений, указанных в полях Width и Height, щелкните на кнопке Orientation, как это показано на рис. 7,9.

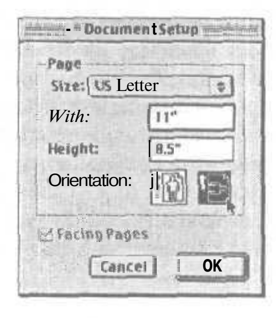


Рис. 7.9. Чтобы изменить формат и ориентацию страницы существующего документа, воспользуйтесь параметрами диалогового окна Document Setup

5. Если в процессе макетирования документа возникает необходимость перейти к использованию зеркальных страниц, установите флажок опции Facing Pages. Однако, если зеркальные поля уже используются, а вам необходимо отменить их, это несколько проблематичней. К сожалению, если элементы сначала помещены с обеих сторон оригинальных страниц, вы не сможете отменить опцию Facing Pages. (В этом случае вам придется создавать новый документ и вставлять в него все необходимые элементы.)
6. Закончив необходимые изменения, щелкните на кнопке OK. Если при перемещении или масштабировании элементов, вы были невнимательны, не удивляйтесь, если программа выдаст сообщение о том, что изменения не будут выполнены. К счастью, в этом случае, программа сообщит также причину.

Изменение направляющих в шаблоне

Несмотря на то что изменение формата страницы — это сложная задача, направляющие блоков и колонок (полей блоков и колонок) можно изменять в любое время. Конечно, это только направляющие, которые в действительности не управляют размещением элементов. Текстовая информация легко размещается за пределами колонок, а другие элементы могут выходить на поля. Однако, если вы вносите в документ глобальные изменения, такие как, например, увеличение полей от 0,5 до 0,75 дюйма, то направляющие необходимо изменить та-

ким образом, чтобы по ним можно было легко увидеть, где точно расположены элементы. Чтобы внести глобальные изменения, направляющие блоков и колонок необходимо изменить на каждой шаблонной странице, содержащейся в документе.

Пошаговые инструкции: настройка диалогового окна Master Guides

1. Выберите команду меню Page⇨Display⇨[имя страницы-шаблона].
2. Отобразив на экране страницу-шаблон, выберите команду Page⇨Master Guides, чтобы отобразить диалоговое окно Master Guides, показанное на рис. 7.10,

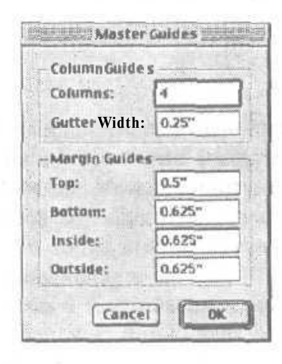


*Рис. 7.10. Диалоговое **окно Master** Guides позволяет **изменить** поля и количество **колонок** в уже существующем документе*

3. Чтобы изменить направляющие колонок страницы, необходимо изменить значения, введенные в полях Columns и Gutter Width. При использовании автоматического текстового блока изменения повлияют только на колонки текущего блока.
4. Для изменения размеров полей страницы в полях Top, Bottom, Left, Right (или в полях Inside и Outside для зеркальных страниц) необходимо ввести новые значения полей страницы. При использовании автоматического текстового блока эти изменения повлияют на его размещение на странице.
5. Чтобы сохранить все внесенные изменения, щелкните на кнопке OK.
6. При необходимости, вы можете переместить все элементы на шаблонную страницу, чтобы уместить их в пределах новых полей.
7. Чтобы вернуться к документу, выберите команду Page⇨Display⇨Document.
8. В случае необходимости, вы можете переместить все элементы на страницу документа, чтобы уместить их в пределах новых полей.

Резюме

Приступая к созданию нового документа, прежде всего необходимо определиться с его форматом, размерами блоков и количеством колонок страницы документа. Несмотря на то что решение по настройке этих параметров принимается в начале работы над новым документом, в дальнейшем оно может быть пересмотрено. Имейте в виду, что чем более продуманы ваши действия в начале создания документа, тем меньше времени вы потратите на последующие изменения. Установив размер документа, вы должны определиться, будет ли сгибаться напечатанный документ. Это предопределяет параметры блоков и колонок нового документа. Если вы начинаете свою работу с наброска, описываемого в главе 6, то легко сможете создавать любые новые документы, использующие один и тот же шаблон и разное художественное оформление.

ГЛАВА



Управление элементами

В этой главе...

Основные компоненты страниц QuarkXPress — это элементы, к которым относятся блоки, линии и текстовые контуры. В действительности, не имей вы элементов, страницы документа представляли бы собой просто чистые страницы. Все. что впоследствии будет отображено на бумаге — это элементы, созданные и модифицированные художественным редактором и дизайнером в соответствии с их замыслами. Вспомните ярко-синий фон полученной вами рекламной открытки. Возможно, это просто графический блок, заполненный синим цветом. А обводка вокруг отрезного купона? Скорее всего, это рамка текстового блока, обведенная штрихпунктирной линией.

QuarkXPress предоставляет в пользование разработчика целый набор различных инструментов, позволяющих создавать элементы любой формы, размера и типа. Создав элементы, вы можете легко управлять ими с помощью инструмента Item (Элемент) и команд меню этого инструмента. Базовые принципы управления элементами, как правило, одинаковы, независимо от того, работаете вы с овальным текстовым блоком, многоугольным графическим блоком или с изогнутыми текстовыми строками. Кроме того, вы можете в корне изменить как размер, так и форму элемента, залить его цветом, обвести его контур, сгруппировать с другими элементами и все это закрепить в определенном месте страницы. В этой главе рассматриваются основные средства, предназначенные для создания элементов. Примеры использования инструментов управления векторными объектами приведены *в* части VI этой книги.

Классификация элементов

Среди элементов QuarkXPress можно найти все элементы, которые могут потребоваться при разработке дизайна документа: текстовые, графические блоки и блоки без содержимого, а также обычные и текстовые линии. Все элементы QuarkXPress достаточно схожи между собой, особенно, если

речь идет об их создании, перемещении, изменении размеров и модификации. Что касается различий между ними, то они, как правило, связаны с операциями внутри объектов: заполнение текстом, импорт графики, добавление цветного фона и так далее. К счастью, если созданный вами тип элемента не подходит для отведенной ему задачи, его легко можно преобразовать в другой тип. В главе 1 мы уже рассматривали все типы элементов, но давайте еще раз вкратце обратимся к их описанию.

- **Текстовые блоки содержат основную часть отображенной в QuarkXPress текстовой информации.** Вы можете связать текстовые блоки вместе или использовать другие функциональные возможности, чтобы создать автоматический текстовый блок. Последний вариант рассмотрен несколько позже в главе 12.
- **Графические блоки содержат все импортируемые или внедренные графические файлы.** Подобные блоки, как правило, также используются доя получения цветных заливок и рамок (без использования графики).
- **Блоки без содержимого не содержат ни текста, ни изображений и предназначены исключительно для создания фонов и рамок.** Чтобы создать блок без содержимого, вы можете преобразовать в него существующий текстовый или графический блок. Однако, поскольку эта функциональная особенность относительно нова (введена, начиная с QuarkXPress 4) и не очень удобна в применении, большинство пользователей вместо пустых блоков все еще используют графические блоки.
- **Линии, отображенные на странице в качестве элемента дизайна. Эти линии могут иметь различные размеры и внешний вид.** Как правило, в QuarkXPress термин *линии* равнозначен понятию *разделители.* Линии отделяют разделы текстовой информации и автоматически размещаются внизу и вверху каждого из них.
- **Текстовые контуры представляют собой линии определенной длины, вдоль которых выстраивается текст.** Эти линии, как правило, невидимы и используются лишь как направляющие текста. Поскольку ровный текстовый контур ничем не отличается от прямоугольного текстового блока, при создании макета страницы чаще используются изогнутые текстовые контуры,

Размеры и формы описанных элементов могут быть самыми разнообразными. Главное, чтобы они соответствовали формату страницы вашего документа. Обратите внимание на то, что сам по себе термин *блок* еще не означает его прямоугольность. QuarkXPress предоставляет в распоряжение разработчика ряд инструментальных средств, предназначенных для создания самых обычных форм блоков, а также позволяет дизайнеру создавать свои собственные фигуры. Вы можете создать все что угодно, начиная с прямоугольного текстового блока, многоугольного графического блока и заканчивая волнистым текстовым контуром.



а В версии QuarkXPress 5 введен новый тип элемента — таблица. По своей сути, таблица — это совокупность сгруппированных текстовых и графических блоков. Более подробно таблицы рассмотрены *s* главе 19.

Создание элементов

Создание элемента — процесс достаточно простой. Выберите необходимый инструмент, щелкните на нем и переместите указатель мыши в определенное место. Отпустите кнопку мыши, и вот — новый элемент уже готов! Это что касается основных принципов. Однако это, безусловно, не все. Из 23 встроенных в QuarkXPress инструментальных средств, предназна-

ченных для создания элементов, вы можете выбрать те, которые вам действительно необходимы. Чтобы создать элементы любой формы, останется только немного подкорректировать полученный результат. Конечно, мы понимаем, что большинство из вас хочет как можно скорей приступить к созданию элементов. Поэтому сначала мы рассмотрим процедуру создания элементов страницы, а затем — инструменты, предоставляемые в распоряжение дизайнера программой QuarkXPress.



В части VI обсуждается использование инструментальных средств Freehand и Bezier, которые несколько отличаются от стандартных инструментов QuarkXPress.

Пошаговые инструкции: создание элемента

1. Убедитесь в том, что на экране отображена панель инструментов. (Команда View⇨Show Tools или клавиша <F8>).
2. Выберите необходимый инструмент рисования элемента, щелкнув на его значке, отображенном на панели инструментов, или щелкните на одном из инструментов и удерживайте нажатой кнопку мыши до появления выпадающего меню; перетащите указатель вправо и отпустите кнопку при наведении его на необходимый элемент меню. Обратите внимание: на рис. 8.1 отображена панель инструментов с выделенными инструментами.

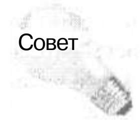
Совет

Чтобы быстро выбрать следующий инструмент панели, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Tab> или <Option+⌘+Tab>. При неоднократном нажатии этих клавиш вы сможете просматривать все инструментальные средства до тех пор, пока не найдете именно тот инструмент, который необходим. Чтобы выбрать инструмент, предшествующий выделенному, нажмите клавишу <Shift>.



Рис. 8.1. Инструменты, предназначенные для создания элементов, сгруппированы в центральной части панели

3. При щелчке на инструменте создания блока указатель мыши принимает форму крестика или знака "плюс". Выберите на странице место, где будет расположен угол элемента и щелкните на нем.
4. Удерживая кнопку мыши, переместите указатель в противоположную сторону.
5. Достигнув противоположного угла, отпустите кнопку мыши, и на экране отобразится необходимый вам текстовый блок, линия или текстовый контур.
6. **Если** размер или **положение** созданного **блока вас не устраивает, не беспокойтесь. Эти** параметры **можно изменить в** любое **время. Детальнее об этом — ниже.**



После создания элемента QuarkXPress автоматически выбирает инструмент Item или Content. Независимо от типа созданного элемента, программа предполагает, что элемент необходимо сразу же изменить. В том случае, если вы создаете различные виды элемента одного и того же типа, щелкните на инструменте при нажатой клавише <Alt> или <Option>. Это позволит оставить инструмент выделенным до тех пор, пока вручную не будет выбран другой.

Настройка элементов во время создания

Во время создания элемента вы можете активно использовать опции X и Y палитры Measurements, линейки, расположенные в окне документа или направляющие линии, которые создадите для отслеживания размера и положения элементов. Для того чтобы отобразить описанные объекты в окне программы, выберите соответствующие команды, например, Show Measurements (клавиша <F9>), Show Rulers (комбинация клавиш <Ctrl+R> или <⌘+R>) и Show Guides (клавиша <F7>). Обратите внимание: на рис. 8.2 отображен квадратный текстовый блок со стороной 2 дюйма, созданный на расстоянии 1,5 дюймов от вершины и двух боковых сторон страницы.

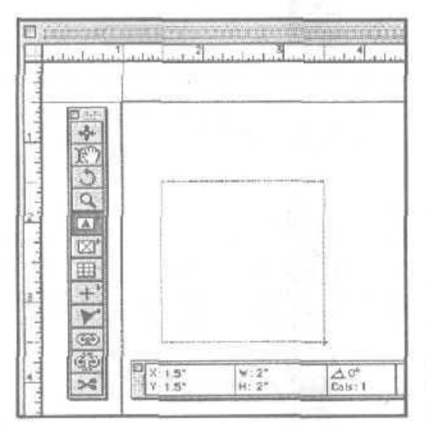


Рис. 8.2. Чтобы отследить размеры и размещение элемента, воспользуйтесь средствами макетирования, предоставляемыми программой QuarkXPress (линейками, направляющими линиями и палитрой Measurements)

При создании элементов стандартной формы вы можете увеличить степень их управляемости. Нажмите клавишу <Shift>, чтобы изменить форму инструмента. Это позволяет добиться следующих результатов.

- Преобразовать прямоугольники в квадраты, включая блоки с вогнутыми и закругленными углами.
- Преобразовать овалы в круги,
- Преобразовать прямые горизонтальные и вертикальные линии в линии, расположенные под углом 45 градусов.

Что это значит? Если, создавая графический блок с помощью инструмента Rectangle Picture Box, вы удерживаете клавишу <Shift> нажатой, на экране отобразится обычный квадрат. Другой пример: с помощью инструмента Line Text-Path вы можете создать исключительные горизонтальные или вертикальные линии.

Обзор инструментов

По умолчанию панель инструментов отображает только ограниченный набор средств, предназначенных для создания элементов. Тем не менее, вы можете изменить представленный набор. Более подробно эта операция обсуждается во врезке "Изменение конфигурации

панели инструментов". Каждый из инструментов панели (за исключением Table) имеет небольшую стрелку, которая указывает на то, что инструмент содержит раскрывающееся меню (рис. 8.3). Чтобы увидеть все вложенные в него инструменты, просто щелкните на нем и держите кнопку мыши нажатой до появления списка опций.

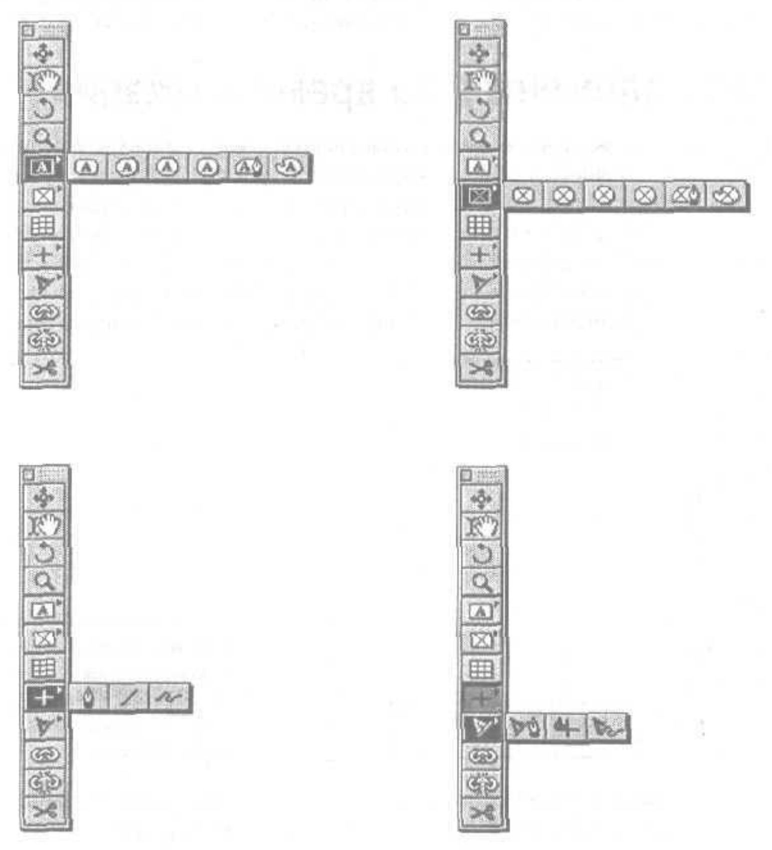


*Рис. 8.3. Инструменты, **вложенные в** выделенный в текущее **время инструмент***

Новинка! Обратите внимание на то, что по сравнению с QuarkXPress 4, в новой версии панель инструментов по умолчанию изменена. В четвертой версии панель инструментов содержала по одному инструменту в группе, а также несколько инструментов для управления графическими блоками, которые использовались еще в третьей версии программы. Безусловно, это создает проблемы при переходе от 3-ей версии к 4-ой, но опущено в пользу улучшенной палитры пятой версии программы.

Инструменты создания текстовых и графических блоков

Как для текстового, так и для графического блоков наборы инструментов QuarkXPress практически аналогичны. Единственное отличие состоит в том, что инструменты текстового блока имеют значок с буквой "А", а инструменты графического блока — "X". Обратите внимание: ниже перечислены инструменты, использующиеся для создания обоих типов блоков, в порядке, установленном по умолчанию, слева направо.

- Инструменты Rectangle Box (Прямоугольный блок) отображаются на панели по умолчанию. С помощью этих инструментов вы можете создавать стандартные прямоугольные блоки, которые впоследствии заполняются текстом или графикой.
- Инструменты Rounded-Rectangle Box (Прямоугольный блок с закругленными углами) предназначены для создания блоков с закругленными углами и настраиваемым радиусом закругления.
- Инструменты Oval Box (Овальный блок) предназначены для создания блоков в форме эллипса.
- Инструменты Concave-Corner Box (Прямоугольный блок с вогнутыми углами) предназначены для создания блоков с настраиваемыми вогнутыми углами.
- Инструменты Beveled-Corner Box (Прямоугольный блок со снятыми фасками) позволяют создавать блоки с углами, срезанными диагональной линией.
- Инструменты Bezier Box (Блок, ограниченный кривыми Безье) предназначены для создания многоугольников, ограниченных со всех сторон векторными отрезками и/или кривыми.
- Инструменты Freehand Box (Блок произвольной формы) позволяют создавать различные криволинейные формы с использованием ряда непрямых линий.

Инструменты создания линий и текстовых контуров

Наборы инструментов QuarkXPress для создания обычных линий и текстовых контуров также подобны. Отличие состоит лишь в том, что инструменты для создания текстовых контуров содержат символ "А". Ниже приведен перечень инструментальных средств для создания обычных линий и текстовых контуров в том порядке, в котором они расположены на панели инструментов слева направо.

- Инструменты Line (Линия) предназначены для создания линий и текстовых контуров, расположенных под произвольным углом.
- Инструменты Bezier (Кривая Безье) позволяют создавать прямые линии или отдельные сегменты контуров, с помощью которых в дальнейшем создаются линий и текстовые контуры.
- Инструменты Orthogonal (Ортогональная линия) предназначены для создания только горизонтальных и вертикальных линий, за исключением тех случаев, когда с помощью клавиши <Shift> вы создаете линии, повернутые на 45 градусов.
- Инструменты Freehand (Произвольная линия) позволяют создавать кривые линии и кривые текстовые контуры.

Выделение и снятие выделения элементов

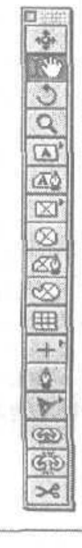
Прежде чем начать работу с элементом, его необходимо выделить. Благодаря выделению элементов QuarkXPress распознает, какие из элементов вы собираетесь изменить. Вы можете выделить только один элемент или же множество элементов одновременно, а затем перемещать их или изменять размеры так, как угодно. Выбранный элемент рассматривается как *активный,* а углы и стороны элемента помечаются маркерами выделения (небольшими квадратами).

Чаще всего для работы с элементами используется инструмент Item (Элемент). Однако вся прелесть QuarkXPress состоит в том, что он содержит два чрезвычайно гибких инструмента, которые имеют явные приоритеты перед другими средствами, Поэтому все необходимые функции выделения вы можете выполнить, используя инструменты Item и Content. Обратите внимание:

на рис. 8.4 отображено активное окно с изображением, выделенным с помощью инструмента Item. Потянув за один из маркеров, на которые направлен палец указателя в виде руки, вы можете модифицировать первоначальные размеры и форму блока так, как необходимо.

Изменение конфигурации панели инструментов

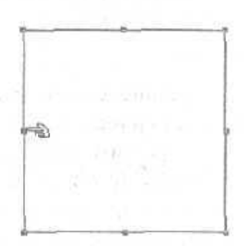
По умолчанию панель инструментов содержит только по одному инструменту каждого вида. Каждый из отображенных на панели инструментов элемент содержит всплывающее меню, которое включает дополнительный набор инструментов. Однако вы можете изменить набор инструментов, отображаемых на панели. Для этого воспользуйтесь следующими советами.



* Заданный по умолчанию инструмент можно заменить на другой. Просто выберите из всплывающего меню необходимый вам объект.
* Чтобы добавить инструмент на панель, нажмите клавишу <Ctrl> или <Control> и выберите из всплывающего меню необходимый инструмент.
* Чтобы поместить инструмент обратно в меню, щелкните на нем, удерживая клавишу <Ctrl> или <Control>.
* Если вы работаете в Windows, можете сделать панель инструментов горизонтальной. Просто щелкните на ней, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

Обратите внимание: ниже приведена панель инструментов, видоизмененная в соответствии с требованиями дизайнера, который часто в своей работе использует круги и элементы Безье.

Вам может показаться, что внесенных в панель изменений слишком много. Не волнуйтесь, вы всегда сможете вернуть ее внешний вид и содержимое к установленным по умолчанию стандартам. Просто щелкните дважды на любом из элементов — на экране отобразится вкладка Tools (Инструменты) диалогового окна Preferences (Установки), а затем щелкните на кнопке Default Tool Palette (Восстановить вид панели инструментов).



Рис, 8.4. При выделении элемента в QuarkXPress он помечается маркерами, которые располагаются в углах и на сторонах элемента

Выделение элементов

Независимо от того, на каком из элементов или нескольких элементах вы останавливаете свой выбор, принцип работы всегда будет одним и тем же.

- Для того чтобы выделить один элемент, просто щелкните на любой его области.
- Чтобы выделить множество элементов, удерживая нажатой клавишу<Shift>, щелкните на каждом из них. Кроме того, вы можете обвести необходимые элементы.
- Чтобы выделить все элементы страницы, выберите команду меню Edit⇨Select All (Правка⇨Выделить все) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+A> или <⌘+A>.

- Чтобы выделить элемент, расположенный позади относительно других элементов, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift> или <Option+Shift+⌘> и вы получите возможность щелкнуть на нем сквозь другие, расположенные поверх.
- Для того чтобы выделить только один элемент из группы, щелкните на нем, используя инструмент Content. Группировка элементов рассмотрена несколько позже в этой главе.



В том случае, если границы элемента определить трудно, выберите команду View⇨Show Guides (Вид⇨Показать направляющие) или нажмите клавишу <F7>, и на экране отобразятся стороны объектов.

Снятие выделения элементов

После окончания работы с одним элементом, необходимо снять его выделение, чтобы перейти к другому.

- Для того чтобы снять выделение элемента, просто выделите другой элемент или щелкните на пустой области страницы или монтажной области.
- Чтобы снять выделение всех элементов, нажмите клавишу<Tab>.
- Для того чтобы снять выделение одного элемента, сохранив при этом выделение других, удерживая клавишу <Shift>, щелкните на этом элементе.

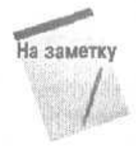
Изменение элементов

После создания необходимых элементов вы, вероятно, захотите определенным образом изменить их. Это может быть обычное перемещение, изменение размеров и формы или даже содержимого. Безусловно, для выполнения всех этих изменений вы можете использовать мышь или клавиатуру. Однако, помимо этого, QuarkXPress обеспечивает вас дополнительными, более функциональными инструментальными средствами.

- **Диалоговое окно Modify** (Изменение элемента). Это диалоговое окно состоит из нескольких вкладок, которые содержат элементы управления, позволяющие изменять внешний вид элемента и принципы его поведения. Для того чтобы отобразить диалоговое окно Modify, выберите команду меню Item⇨Modify (Элемент⇨Изменить) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+M> или <⌘+M> или, выбрав инструмент Item, дважды щелкните на элементе. Использование дополнительных комбинаций клавиш позволяет открывать отдельные вкладки диалогового окна Modify.
- Палитра Measurements. Эта палитра используется особенно часто. В левой ее части расположены базовые инструменты управления элементами, позволяющие изменять размер, расположение, поворот элемента и так далее. В правой части палитры содержатся инструменты управления стилем элемента, такие как размер объекта, используемые шрифты, их настройки и так далее. Чтобы отобразить палитру Measurements, выберите команду меню View⇨Show Measurements или нажмите клавишу <F9>.
- **Меню Item.** Это меню позволяет осуществлять с выделенным элементом или группой элементов любые манипуляции.

Имейте в виду, что не все опции диалоговых окон и палитр, описанных в этом разделе, отображаются для каждого типа элемента. Это связано с тем, что использование некоторых

из них для определенных элементов просто не имеет никакого смысла, например, значение радиуса для прямоугольного графического блока. Поэтому QuarkXPress подобные опции просто опускает. То же самое происходит при выделении множества элементов — QuarkXPress опускает опции, которые не применимы ко всем выделенным элементам.



Единицы измерения, отображенные в диалоговом окне Modify и на палитре Measurements, могут быть любыми из установленных на вкладке General диалогового окна Preferences, которое отображается при выборе команды Edit⇨Preferences или нажатии комбинации клавиш <Ctrl+Y> или <⌘+Y>.

Обратите внимание на то, что описанные выше средства управления элементами являются как бы обобщающими для создания и корректировки базового макета страницы. Дело в том, что диалоговое окно Modify, палитра Measurements и меню Item содержат множество других весьма полезных для получения макета средств управления. Тем не менее, они нацелены, в основном, на позиционирование текста, улучшение качества графики и создание специальных эффектов, но не на создание базового макета документа.

Диалоговое окно Modify

В зависимости от типа выделенного элемента, диалоговое окно Modify может содержать различные вкладки. Некоторые вкладки, такие как, например, вкладка Box (Блок), задаются для различных типов элементов. Но, как правило, при выделении различных типов элементов диалоговое окно Modify содержит следующие вкладки.

- Текстовые блоки: вкладки Box (Блок), Text (Текст), Frame (Рамка) и Runaround (Обтекание).
- Графические блоки: вкладки Box, Picture (Рисунок), Frame и Runaround.
- Линии: вкладки Line (Линия) и Runaround.
- Текстовые контуры: вкладки Line, Text Path (Текстовый контур) и Runaround.

Каждая вкладка содержит не только аналогичные для различных элементов средства управления, но также и специальные функции, предназначенные для каждого типа элемента в отдельности. Как правило, разработчики достаточно часто сталкиваются с необходимостью использовать диалоговое окно Modify, поэтому давайте рассмотрим его опции более подробно.

Вкладка Box

Вкладка Box диалогового окна Modify — основная вкладка, которая присутствует как для текстовых и графических блоков, так и для блоков без содержимого (эти блоки будут обсуждаться несколько позже в этой главе). Параметры данной вкладки предназначены только для управления размером и расположением блоков (рис. 8.5) и позволяют выполнить следующие действия.

- Изменить расположение блока относительно осей координат с помощью ввода значений в поля Origin Across (Начало отсчета по горизонтали) и Origin Down (Начало отсчета по вертикали), а также его размеры путем ввода значений в поля Width (Ширина) и Height (Высота).
- Повернуть блок под определенным углом, значение которого вводится в поле Angle (Угол), или наклонить его под углом, значение которого вводится в поле Skew (Наклон).

- Применить цветной фон с помощью раскрывающихся списков Color (Цвет) и Shade (Тень), расположенных в разделе Box (Блок), и определять переходы цветов, используя раскрывающиеся списки Style (Стиль), Angle (Угол), Color (Цвет) и Shade (Тень) в разделе Blend (Переход).
- Запретить вывод на печать содержимого блока с помощью установки флажка опции Suppress Printout (Запретить печать). В этом случае, содержимое блока не будет выводиться на печать, однако его рамка будет отображена на бумаге. Этот режим удобна использовать при создании элементов только для отображения (For Position Only — FPO), в которые содержимое добавляется вручную после получения необходимых материалов. Кроме того, этот режим полезен для создания элементов, которые должны отображаться на экране, но не выводиться на печать. К их числу относятся, например, примечания для дизайнера.
- Изменять радиус угла в поле Corner Radius (Радиус угла) для блоков с закругленными и вогнутыми углами, а также со снятыми фасками.



Чтобы сделать фон блока прозрачным, из раскрывающегося списка Color вкладки Box выберите параметр None (Нет). После этого блок с отсутствующим фоном может помещаться поверх других блоков вашей страницы. В результате вы сможете видеть содержимое блоков, расположенных внизу.

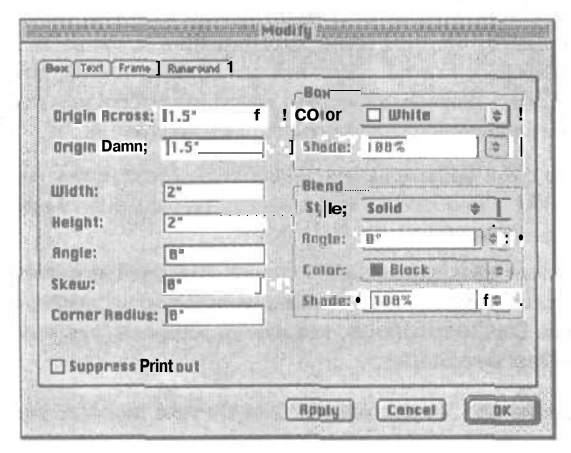


Рис. 8.5. Вкладка Box диалогового окна Modify

Вкладка Runaround

Другая вкладка диалогового окна Modify, которая доступна для всех типов элементов — блоков, линий и текстовых контуров — это Runaround (рис. 8.6). Поскольку к вкладке Runaround пользователи обращаются достаточно часто, она имеет собственную команду для вызова Item⇨Runaround, а также комбинацию клавиш <Ctrl+T> или <⌘+T>. Используя опции вкладки Runaround, вы можете установить тип обтекания текстом и его детальные настройки.



Более подробно опции, содержащиеся на вкладке Runaround, будут обсуждаться несколько позже в главе 23.

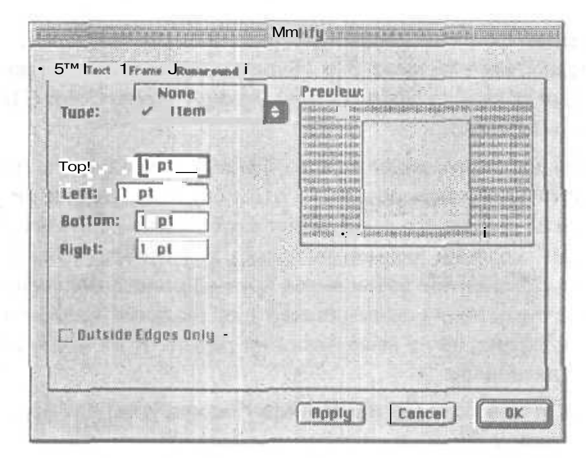
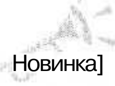


Рис. 5.6. Вкладка Runaround диалогового окна Modify

Вкладка Frame

Используя опции вкладки Frame, вы можете обводить контуры блока любого типа или, говоря на языке QuarkXPress, создавать рамки блоков. Как и предыдущая вкладка, Frame имеет собственную команду Item⇒Frame (комбинация клавиш <Ctrl+B> или <⌘+B>). В верхней части окна вкладки Frame расположена область предварительного просмотра, в которой вы сможете оценить, насколько удачно выглядит выбранная вами рамка. Кроме того, вкладка Frame содержит следующие элементы управления (рис. 8.7).

- Width (Ширина). Вы можете выбрать необходимую ширину рамки из раскрывающегося списка или ввести собственное значение. Чтобы удалить рамку блока, просто введите в это поле значение 0.
- Style (Стиль). Этот раскрывающийся список содержит все стили рамок, установленные в QuarkXPress по умолчанию, а также любые другие рамки, созданные с помощью диалогового окна Dashes&Stripes, которое отображается в результате выбора команды меню Edit⇒Dashes&Stripes.


Новинка]

Предыдущие версии программы QuarkXPress для Mac содержали специальную утилиту — Frame Editor (Редактор рамок), предназначенную для создания и изменения рамок, представляющих собой растровые изображения. Несмотря на то что впоследствии эта утилита была исключена, QuarkXPress все еще поддерживает заданные в ней по умолчанию рамки в версии как для Mac, так и для Windows. Такие рамки, например, как Yearbook, Certificate, Coupon и т.д. расположены в нижней части раскрывающегося списка Style. Эти опции доступны только для прямоугольных блоков.

- Color (Цвет) и Shade (Тень). В раскрывающихся списках Color и Shade вкладки Frame вы можете выбрать необходимые цвета и тени обычных и пунктирных линий, составляющих рамки.
- Gap Color (Цвет интервала) и Shade (Тень). Если в соответствии с выбранным стилем, рамка содержит интервалы (например, полосы или пунктирные линии), в разделе Gap (Интервал) вы можете задать цвет окраски этого интервала.

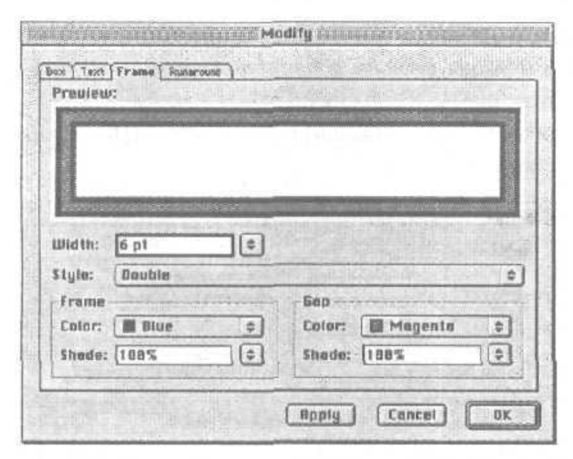


Рис. 8.7. Вкладка Frame диалогового окна Modify

Вкладка Text

Вкладка Text диалогового окна Modify (рис. 8.8) отображается только для текстовых блоков. Опции, содержащиеся на данной вкладке, предназначены для позиционирования текста в блоке и позволяют установить следующие параметры текстового элемента.

- Количество колонок и расстояние между ними. Чтобы выполнить эти настройки, достаточно ввести значения в поля Columns (Колонки) и Gutter Width (Расстояние между столбцами).
- Отступ от границы текстового блока до самого текста (поле Text Inset (Отступ)). Этот параметр очень удобен для предотвращения слияния текста с рамкой блока.
- Поворот и наклон текста, заданный независимо от поворота и наклона текстового блока. Для этого используются поля Text Angle (Поворот текста) и Text Skew (Наклон текста).
- Зеркальное отображение текста — флажки опций Flip Horizontal (По горизонтали) и Flip Vertical (По вертикали).
- Начальное положение базовых линий.
- Параметры выравнивания текста в блоке по вертикали.
- Способ размещения текста при добавлении в блок другого блока.



Более подробно опции, содержащиеся на вкладке Text, будут обсуждаться в главе 12. Опция Run **Text Around All Sides описана в главе 23.**

Вкладка Picture

Вкладка Picture диалогового окна Modify (рис. 8.9) доступна только для графических блоков. Данная вкладка содержит следующие опции.

- Поля Offset Across (Смещение по горизонтали) и Offset Down (Смещение по вертикали) предназначены для указания положения рисунка в блоке.
- Поля Scale Across (Горизонтальный размер) и Scale Down (Вертикальный размер) позволяют установить размер рисунка в блоке.

- Поля Picture Angle (Поворот рисунка) и Picture Skew (Наклон рисунка) определяют угол поворота и наклона рисунка в блоке независимо от угла поворота или наклона самого блока.
- Поля Flip Horizontal (По горизонтали) и Flip Vertical (По вертикали) позволяют задать тип отражения рисунка.

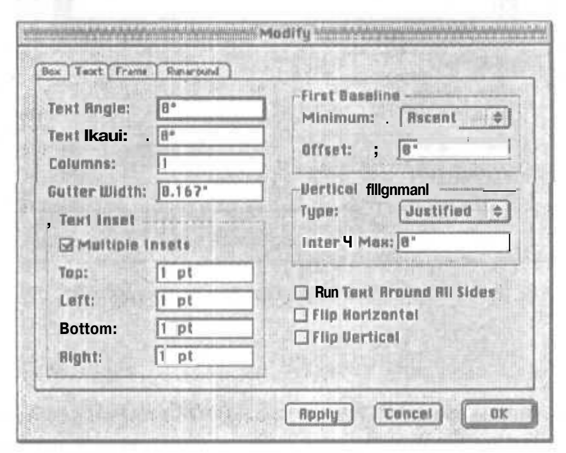


Рис. 8.8. Вкладка Text диалогового окна Modify

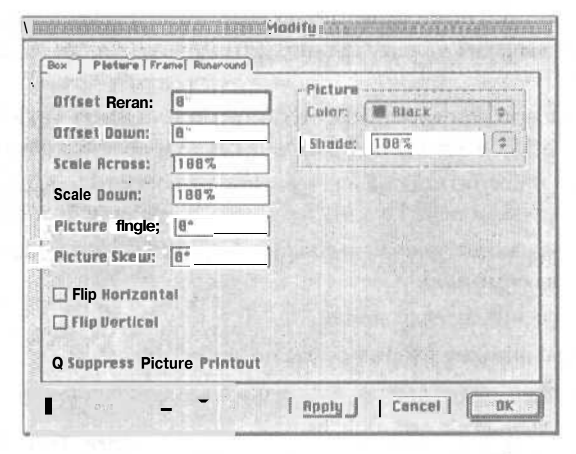


*Рис. 8.9. Вкладка **Picture** диалогового окна **Modify***

Для того чтобы запретить вывод рисунка на печать, установите флажок опции Suppress Picture Printout (Запретить печать рисунка). Этот режим удобно использовать при печати черновика, чтобы не тратить время на вывод изображения. Заметим, что при включении этого режима рамка и цвет фона на печать все же выводятся. На этой вкладке можно также выбрать цвет фона и параметры тени области вокруг рисунка (а для черно-белых изображений, изображений в оттенках серого TIFF, PICT и изображений формата Scitex CT цвет фона и параметры тени самого рисунка).



Подробно средства управления, содержащиеся на вкладке Picture, рассмотрены в главе 21.

Вкладка Line

Вкладка Line диалогового окна Modify (рис 8.10) доступна как для обычных, так и для текстовых линий. С помощью опций, содержащихся на данной вкладке, вы можете управлять размерами и расположением обычных линий и текстовых контуров, а также форматировать их по собственному усмотрению. Вкладка Line содержит следующие поля.

- **Style (Стиль).** Данный раскрывающийся список содержит все типы линий, заданные по умолчанию в QuarkXPress, включая созданные вами в диалоговом окне Dashes & Stripes.
- **Line Width (Ширина линии).** Вы можете ввести необходимую ширину линии или выбрать ее значение из раскрывающегося списка. (Чтобы запретить отображение контура под текстом, установите в этом поле значение 0.) Ширина линии, заданная по умолчанию, составляет 0,25 пунктов — опция Hairline, однако это значительно шире, чем необходимо для печати на лазерных и матричных принтерах.
- **Mode (Режим).** Данный раскрывающийся список позволяет установить месторасположение линии. Если вы хотите определить координаты начальной и конечной точек линии, выберите значение Endpoints (Конечные точки). Чтобы задать левую или правую конечную точку линии, выберите, соответственно, значение Left Point (Левая точка) или Right Point (Правая точка). Чтобы задать среднюю точку линии (центр строки), выберите значение Midpoint (Средняя точка).

В зависимости от значения, выбранного в раскрывающемся списке Mode, будут изменяться опции, предназначенные для управления расположением линии. Если вы используете значение, установленное по умолчанию — Endpoint, в окне вкладки Line отобразятся четыре поля, в которых определяются координаты конечных точек линии: Left Across (Левая горизонталь), Left Down (Левая вертикаль), Right Across (Правая горизонталь) и Right Down (Правая вертикаль). В этом случае угол наклона линии и ее длина определяются положением ее конечных точек. При выборе в поле иных опций отображаются другие, соответствующие именно этим значениям поля. Например, при выборе значения Midpoint вкладка Line будет содержать поля Midpoint Across (Середина горизонтали) и Midpoint Down (Середина вертикали). Кроме того, выбирая значения Left Point, Midpoint или Right Point, в полях Angle (Угол) и Length (Длина) вы можете определить угол наклона и длину линии.

- **Suppress Printout (Запретить печать). Если** вы печатаете проект текста и хотите сохранить время и тонер принтера, то можете запретить вывод линий на бумагу (особенно, если они слишком широкие), установив флажок опции Suppress Printout.
- **Arrowheads (Стрелки).** В данном раскрывающемся списке вы указываете стрелки из набора, установленного по умолчанию, (Имейте в виду, что QuarkXPress не позволяет перенастраивать предопределенный набор стрелок.) Тем не менее, в случае возникновения необходимости получения определенных стрелок, вы можете нарисовать их, а затем сгруппировать с линиями.)
- **Color (Цвет) и Shade (Тень).** Вы можете выбрать цвет и тень линии, используя поля, расположенные в разделе Line (Линия).
- **Gap Color (Цвет интервала) и Shade (Тень).** Выбирая тип линии, содержащей интервалы (например, полосы или штрихпунктирную линию), вы можете установить цвет и тень для интервала, задав необходимые значения в разделе Gap (Интервал).



Выделив определенную линию, вы можете обратиться к отдельным командам диалогового окна Modify таким, например, как Style, Arrowheads, Width, Color и Shade, используя подменю команды Style. Это один из немногих случаев, когда для внесения изменений вместо меню Item вы можете использовать меню Style.

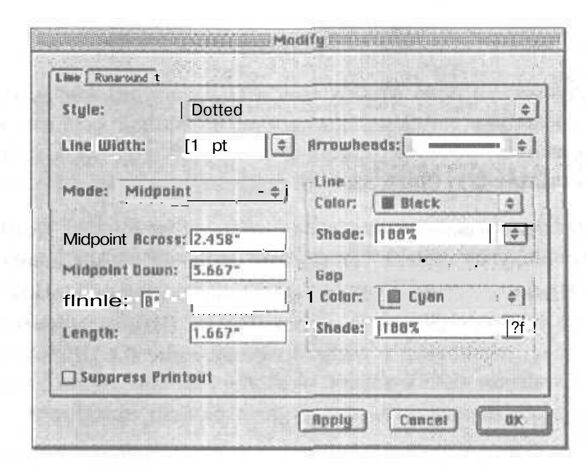


Рис. 8.10. ***Вкладка Line*** *диалогового окна Modify*

Вкладка Text Path

Выделите текстовый контур, и диалоговое окно Modify уже будет содержать вкладку Text Path (рис. 8.11). Опции, содержащиеся на этой вкладке, предназначены для управления положением текста относительно контура (независимо от того, является ли этот контур видимым или нет).

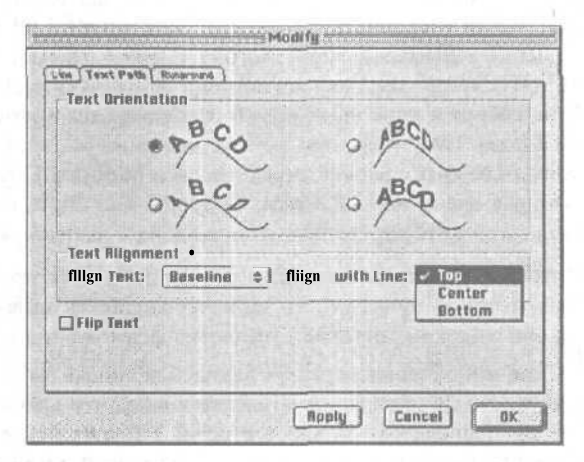


Рис. 8.11. Вкладка Text Path диалогового окна Modify



Более подробно опции, содержащиеся на вкладке Text Path, рассмотрены в главе 23.

Вкладки специального назначения

При работе со сгруппированными элементами диалоговое окно Modify будет иметь вкладку Group, которая содержит все средства управления элементами группы, что, как минимум, позволяет позиционировать группу. При отображении диалогового окна Modify для графиче-

ских блоков оно будет содержать вкладку Clipping (Обрезка). Эта вкладка описана несколько позже в главе 22. В зависимости от типа графического элемента, диалоговое окно Modify может содержать вкладку OPI (также рассмотрена далее в главе 35).

Палитра Measurements

Палитра Measurements позволяет быстро изменить параметры элементов, например, таких как размер, положение, угол поворота и многие другие, одним словом, тех, которые наиболее часто приводят к радикальным изменениям в макете страницы. Все параметры элементов (а речь идет именно о параметрах самих элементов, а не об их содержимом) расположены в левой части палитры Measurements. Поэтому давайте рассмотрим опции изменения блоков, линий и текстовых контуров в порядке их расположения слева направо.

Палитра Measurements для блоков

Независимо от типа выделенного блока, будь он текстовый или графический, элементы управления им, расположенные в левой части палитры, аналогичны (рис. 8.12).

- **Оси координат X и Y,** Они указывают на горизонтальное и, соответственно, вертикальное расположение элемента (аналогично полям Origin Across и Origin Down диалогового окна Modify).
- **Размеры W и H.** Аналогичны полям Width и Height в диалоговом окне Modify и определяют размеры блока.
- **Угол поворота.** Это средство предназначено для поворота самого блока и аналогично полю Angle вкладки Box диалогового окна Modify.
- **Cols (Колонки).** Этот элемент управления предназначен только для текстовых блоков и позволяет определить количество колонок в блоке. Аналогичен полю Columns вкладки Text диалогового окна Modify.
- **Corner Radius (Закругление углов).** Используется только для графических блоков. С помощью этого параметра можно изменить радиус закругления углов блока, величину скоса в блоке со снятыми фасками. Чем выше это значение, тем соответственно больше глубина, закругление или вогнутость. Если изменить радиус для стандартного прямоугольного блока, он превратится в блок с закругленными углами.

Палитра Measurements для обычных и текстовых линий

Независимо от того, выделяете вы обычную линию или текстовый контур, элементы управления, расположенные в левой части палитры Measurements, не изменяются (рис. 8.13). При выборе линии или текстового контура с помощью инструмента Item, в правой части палитры Measurements отображаются опции, предназначенные для форматирования этих линий. Однако, если для выделения текстовой строки вы используете инструмент Content, палитра будет отображать средства форматированиz текста.

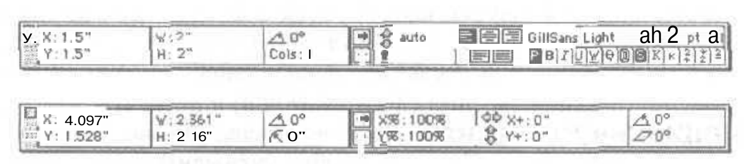


*Рис. 8.12. Так выглядит палитра **Measurements** для текстовых (вверху) и графических блоков (внизу)*

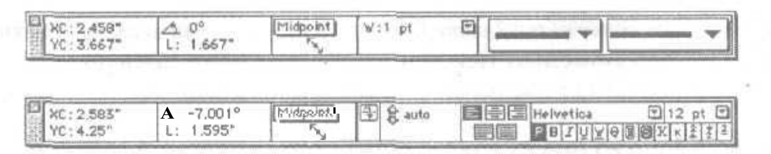


Рис. 8.13. Так выглядит палитра ***Measurements*** *для обычных линий (вверху) и текстовых контуров (внизу)*

Так же как и поля на вкладке Line диалогового окна Modify, которую мы рассмотрели выше, набор инструментов, доступных в правой части палитры Measurements, зависит от выбранного вами режима: Endpoints (Конечные точки), Left Point (Левая точка), Midpoint (Средняя точка) или Right Point (Правая точка). При выборе опции из меню палитры Measurements, на палитре появляется значок, который помогает определить, какой именно режим используется для элемента в настоящий момент. В зависимости от режима палитра будет содержать различные поля позиционирования линии, например, для двух конечных точек или для выбранной конечной точки, плюс поля, позволяющие задать угол наклона и длину линии. Как для линий, так и для текстовых контуров поле Width позволяет изменить толщину выделенного элемента.

Внесение изменений с помощью мыши и клавиатуры

Для того чтобы точно отрегулировать размер и положение элемента, можно использовать не только поля диалоговых окон, но также дополнительные средства и клавиатуру.

- Вы можете перетащить элемент, выделенный с помощью инструмента Item, щелкнув на нем мышью или слегка переместив его, используя клавиши со стрелками, расположенные на клавиатуре. Чтобы ваши корректировки были более точными, воспользуйтесь клавишей <Alt> или <Option> — удерживайте ее до тех пор, пока вы передвигаете элемент с помощью клавиатуры.
- Если элемент выделен с помощью инструмента Content, воспользуйтесь клавишей <Ctrl> или <⌘>, чтобы получить временный доступ к элементу Item. Это позволит переместить элемент в новое место.
- Если элемент активен, независимо от того, выделен он с помощью инструмента Item или Content, чтобы изменить его размеры и форму, вы можете использовать любой из маркеров выделения (маленькие черные блоки), Просто щелкните на маркере и перетащите его так, как это необходимо.
- Вы можете изменить ширину выделенных обычных и текстовых линий, используя комбинации клавиш. Чтобы увеличить ширину линии на 1 пункт, воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+Alt+Shift+>> или <Option+Shift+⌘+>>. Чтобы уменьшить ширину линии на 1 пункт, используются те же клавиши, но символ "больше" заменяется символом "меньше" (<Ctrl+Alt+Shift+<> или <Option+Shift+⌘+<>). Вы можете также увеличить или уменьшить ширину линии в пределах предварительно установленных значений, начиная с 0 (для Hairline) и далее 2, 4, 6, 8, 12. Чтобы увеличить ширину линии в пределах этого диапазона, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+>> или <Shift+⌘+>>, а чтобы уменьшить — комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+<> или <Shift+⌘+<>.

Советы по изменению формы и размера элементов

Если речь идет об изменении размеров и формы элемента, вы можете объединять команды клавиатуры и другие методы, что позволит вам достаточно легко достигнуть определенных спецэффектов,

- Чтобы сохранить пропорции элемента, при изменении его размеров с помощью мыши, воспользуйтесь комбинациями клавиш <Alt+Shift> или <Option+Shift>. Просто нажмите и удерживайте их во время перемещения маркера управления. Это позволит сохранить пропорции исходных размеров элемента, Чтобы проделать то же с содержимым элемента (графическим объектом или текстом), добавьте к этому набору клавишу <Ctrl> или <⌘>.
- Мышь — самое подходящее средство для изменения формы блока. Чтобы изменить размеры блока, воспользуйтесь маркерами управления, расположенными в углах и на сторонах блока. Щелкнув кнопкой мыши на одном из угловых маркеров, вы можете изменять размеры, ширину и высоту блока, просто перемещая маркер в любом направлении, в результате чего блок будет растягиваться, сжиматься или уменьшаться, сохранив при этом свои первоначальные пропорции. Имейте в виду, что в том случае, если блок имеет не строго прямоугольную форму, маркеры могут располагаться не только вокруг его контура.
- Удерживая нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘> во время изменения размеров блока, вы можете изменять также размеры текста и графики, содержащихся в нем. Это особенно удобно, если вы работаете с текстовыми блоками рекламных объявлений, брошюр и других документов, размер текста которых не предопределяется никакими заранее установленными стандартами (в отличие от журналов и информационных бюллетеней). Вместо того чтобы выделять только текст и пытаться изменить его размеры, воспользовавшись средством изменения блока вместе с содержимым, вы можете быстро привести текст в соответствие с отведенным на странице пространством, например, как это показано на рисунке, приведенном ниже. Таким образом, чтобы подкорректировать размеры самого блока и его содержимого, изменяя их пропорционально исходным размерам, воспользуйтесь комбинацией клавиш < Ctrl+Alt+Shift> или <Option+Shift+⌘>).



- Если при изменении размеров блока, вы будете удерживать нажатой клавишу <Shift>, то получите блок одинаковой ширины и высоты. Для прямоугольного блока это будет означать преобразование в абсолютный квадрат, а для овального — в круг. Нажатие клавиши <Shift> при изменении линии преобразует эту линию в диагональную — повернутую под углом 45 градусов.
- Самый простой способ переместить элемент — это воспользоваться мышью. Однако этот способ подходит для перемещения элемента на значительные расстояния. А что делать в том случае, если вам необходимо разместить элемент в точно выбранном месте? Для этого вы должны иметь острый глаз и твердую руку. Для точного позиционирования воспользуйтесь клавишами со стрелками. Вы лишь немного подтолкнете элемент туда, куда он должен быть помещен. Вы также можете воспользоваться полями палитры Measurements, чтобы ввести точные координаты расположения элемента. Другой способ — использовать диалоговое окно Modify. Однако, прибегнув к другим средствам позиционирования, таким как палитра Measurements и клавиатура, вы сохраните большое количество времени.
- Кроме изменения размеров элемента до определенной величины, вы можете пропорционально увеличивать размеры объектов с помощью встроенных в QuarkXPress мате-

матических функций. К примеру, вы можете умножить значения, содержащиеся в полях Width и Height палитры Measurements или диалогового окна Modify, на некоторое число, чтобы увеличить текущие размеры блока. Предположим, что вы имеете блок, ширина которого составляет 1,14 дюйма и хотите удвоить ее. Чтобы сделать это, в конец текущего значения W добавьте `*2` (таким образом, вы получите значение `1,14*2`). После того как вы нажмете <Enter> или <Return> или щелкните на другом поле, QuarkXPress автоматически изменит значение поля W на новое значение — 2,28 дюйма. Чтобы уменьшить размеры блока до 35 процентов от начальной величины, к текущему значению добавьте `*0,35`, чтобы получить 35 процентов от текущей величины. При изменении значений как ширины, так и высоты блока, QuarkXPress также легко выполнит за вас математические расчеты.

Распределение и выравнивание элементов

Достаточно часто при разработке дизайна того или иного документа вам может понадобиться расположить два или даже набор элементов в линию относительно одной из осей X или Y. Но это еще не все. Вы можете расположить элементы через определенные интервалы свободного пространства. Кроме того, QuarkXPress предоставляет возможность выравнивать элементы относительно любой их линии: по левому или по правому краю, по верхней или по нижней стороне или по центру элементов, а также управлять расстояниями между элементами. В дополнение ко всему этому вы можете определить, как должны располагаться элементы: равномерно поперек всей страницы или горизонтально или вертикально, но в шахматном порядке.

Мощное средство, с помощью которого вы можете установить интервалы между элементами и выровнять их на макете — это диалоговое окно Space/Align Items (Распределение и выравнивание элементов). Проиллюстрируем его работу на примере. Предположим, что вы имеете четыре графических блока. Вам необходимо расположить эти блоки таким образом, чтобы они выровнялись по левой стороне, а расстояние между блоками по вертикали составило 0,5 дюйма. Обратите внимание: на рис. 8.14 отображены параметры настройки, установленные в диалоговом окне Space/Align Items, с помощью которых создается необходимый вид документа. Чтобы получить макет, подобный представленному в данном примере, выполните перечисленные ниже действия

Пошаговые инструкции: выравнивание элементов

1. Выберите инструмент Item, а затем, удерживая нажатой клавишу <Shift>, выделите четыре блока, щелкнув на каждом из них в отдельности.
2. Выберите команду меню Item⇨Space Align или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+запятая> или <⌘+запятая>. На экране отобразится диалоговое окно Space/Align Items,
3. Установите флажок опции Vertical (Вертикально), чтобы выбрать параметры из группы Vertical.
4. Установите переключатель Space (Интервал), расположенный ниже опции Vertical, и введите в соответствующее поле значение `0,25"`.
5. Из раскрывающегося списка Between (Между) выберите значение Items (Элементы).
6. Установите флажок опции Horizontal (Горизонтально), чтобы выбрать параметры из группы Horizontal. После чего установите переключатель Space, расположенный ниже опции Horizontal, и введите в поле значение `0,` 25".

7. Чтобы убедиться в правильности установленных параметров и просмотреть результат, щелкните сначала на кнопке Apply (Применить), а затем на кнопке OK, чтобы подтвердить проведенные изменения.

Если вы начинающий пользователь QuarkXPress и хотите получить побольше опыта макетирования, старайтесь чаще экспериментировать. Возьмите несколько текстовых блоков и примените к ним различные координаты X и Y палитры Measurements. Кроме того, попробуйте использовать различные параметры настройки в диалоговом окне Space/Align Items. Это позволит вам лучше изучить особенности работы различных параметров этого окна.

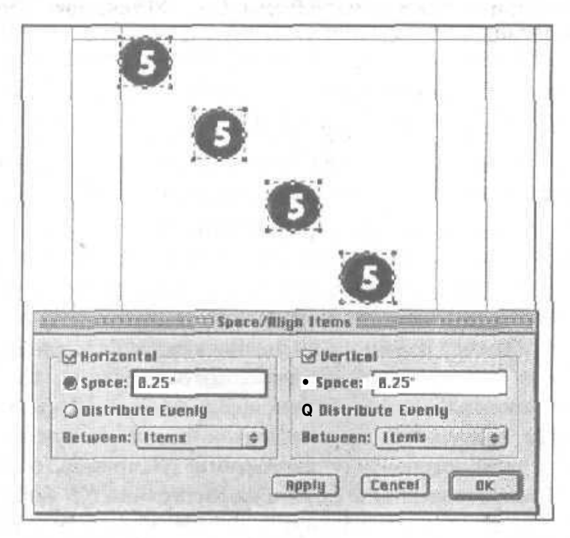


***Рис. 8.14. Для выравнивания и распределения** на странице **четырех сгруппированных** круговых **блоков** использованы **параметры диалогового** окна Space/Align Items*

Автоматическое создание и расстановка элементов

Не правда ли, неплохая идея — заставить компьютер сделать за вас максимум работы? QuarkXPress пошла в этом отношении еще дальше — она позволяет облегчить работу не только вам, но и компьютеру. Например, в программе имеется возможность создания нескольких копий выделенных элементов и расположения их на заданном расстоянии друг от друга по горизонтали или вертикали. Для этого нужно указать соответствующие параметры в диалоговом окне Step and Repeat (Скопировать и повторить).

В дополнение к стандартной функции Step and Repeat, QuarkXPress содержит надстройку под названием Super Step and Repeat, впервые появившуюся в QuarkXPress 4.1, которая добавляет команду Super Step and Repeat, доступную в меню Item. Используя данную функциональную возможность, вы можете изменять предварительно скопированные элементы — например, изменять их масштаб, угол наклона и тень. Вы можете сделать блок меньше или добавить определенные спецэффекты, например, постеленного изменения фона.

Использование диалогового окна Step and Repeat

Стандартное диалоговое окно Step and Repeat, встроенное в программу QuarkXPress, — прекрасный инструмент, с помощью которого вы можете автоматически копировать и позиционировать на странице элементы или группы элементов. К примеру, ваша страница может содержать графику и заголовки, спускающиеся вниз вдоль одной из сторон страницы. Все, что вам необходимо сделать — это всего лишь создать один блок с изображением и один текстовый блок, сгруппировать их, после чего вы можете смело использовать окно Step and Repeat. Чтобы начать работу с Step and Repeat выделите определенный элемент или группу элементов, которые необходимо скопировать. Затем выберите команду Item⇨Step and Repeat или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+D> или <Option+⌘+D>. На экране отобразится диалоговое окно Step and Repeat, показанное на рис. 8.15. Данное окно содержит следующие поля.

- **Repeat Count (Число повторений).** Поле содержит количество копий выделенных элементов или групп элементов, которые создаются в QuarkXPress.
- **Horizontal Offset (Смещение по горизонтали).** Значение, введенное в это поле, определяет, на каком расстоянии с правой или с левой стороны исходного элемента будут располагаться копии элементов. (Положительное значение означает размещение копий с правой стороны исходного элемента, а отрицательное значение — слева.) Имейте в виду, что отсчет величины смещения каждого следующего элемента начинается от левого края предыдущего элемента, поэтому, если вы хотите расположить все скопированные элементы вместе, оставив между ними и исходным элементом определенное расстояние, значение смещения должно равняться сумме ширины элемента и пространства, оставляемому между элементами. (Например, если вы хотите разместить несколько блоков шириной в 1 дюйм на расстоянии 0,5 дюйма друг от друга, то в поле Horizontal Offset введите значение 1,5".) Чтобы расположить элементы в один столбец по вертикали, введите значение 0.
- **Vertical Offset (Смешение по вертикали).** Аналогично полю Horizontal Offset, значение, введенное в это поле, определяет, на каком расстоянии вниз или вверх от исходного элемента будут располагаться скопированные элементы. (Положительное значение означает размещение копий ниже исходного элемента, а отрицательное значение — выше.) Чтобы оставить свободное пространство между элементами, введите значение суммы высоты элемента и необходимого интервала между элементами. Чтобы расположить элементы в одну строку по горизонтали, введите значение 0.

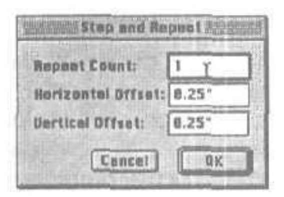


Рис. 8.15. Чтобы создать несколько копий одного элемента и задать их расположение, воспользуйтесь опциями диалогового окна Step and Repeat

Обратите внимание: на рис. 8.16 отображено несколько копий одного элемента, которые созданы с помощью диалогового окна Step and Repeat.



Имейте в виду, что при использовании функции Step and Repeat, QuarkXPress запоминает все указываемые значения. В том случае, если в дальнейшем вы будете использовать команду Duplicate (команда меню Item⇨Duplicate, комбинация клавиш <Ctrl+D> или <⌘+D>), QuarkXPress будет использовать те же значения интервалов. Если вы клонируете элементы (то есть создаете копии элементов в тех же позициях, что и исходные элементы), в первую очередь,

воспользуйтесь опциями окна Step and Repeat, установив горизонтальное и вертикальное смещения равными 0. После этого, до тех пор пока вы не выйдете из программы, каждый раз при использовании функции Duplicate точная копия элемента будет появляться в той же позиции, что и оригинал. Безусловно, вы могли бы использовать команды Copy или Paste, однако они всегда размещают копию элементов в центре страницы, поэтому, в данном случае, функциональная особенность команды Duplicate является более предпочтительной.

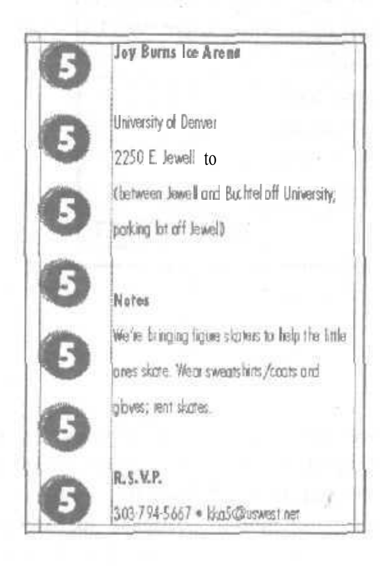


Рис. *8.16.* ***Чтобы скопировать и выровнять*** *по левой стороне страницы несколько элементов, представляющих собой значение пять, помещенное в круг, в этом примере использована функция* ***Step*** *and* ***Repeat***

Использование функции Super Step and Repeat

Помимо упомянутой выше функции Step and Repeat, QuarkXPress содержит другую функцию — надстройку Super Step and Repeat, предназначенную для детального управления скопированными элементами. Данная функция вызывается с помощью диалогового окна XTensions Manager (команда Utilities⇨XTensions Manager). Чтобы увидеть эту надстройку в действии, выделите элемент и выберите команду меню Item⇨Super Step and Repeat. (Имейте в виду, что функция Super Step and Repeat может использоваться при работе только с одним выделенным элементом.) Элементы управления Repeat Count (Количество копий), Horizontal Offset (Смешение по горизонтали) и Vertical Offset (Смещение по вертикали), содержащиеся в диалоговом окне Super Step and Repeat, работают аналогично стандартным средствам управления окна Step and Repeat. Остальные элементы управления позволяют вносить для каждого последующего скопированного элемента изменения, направленные в сторону увеличения значений параметров, такие как расширение рамки и самого блока, Обратите внимание: на рис. 8.17 отображено диалоговое окно Super Step and Repeat, настройки которого применены для создания графического изображения, представляющего собой несколько хоккейных шайб постепенно изменяющегося размера.



При использовании функций Step and Repeat или Super Step and Repeat каждый последующий скопированный элемент помещается поверх предыдущего (хотя в том случае, если вы оставляете свободное пространство между элементами, это и незаметно). Если вы хотите создать дополнительные специальные эффекты, можете изменить порядок расположения элементов. Эта задача рассмотрена несколько позже в данной главе.

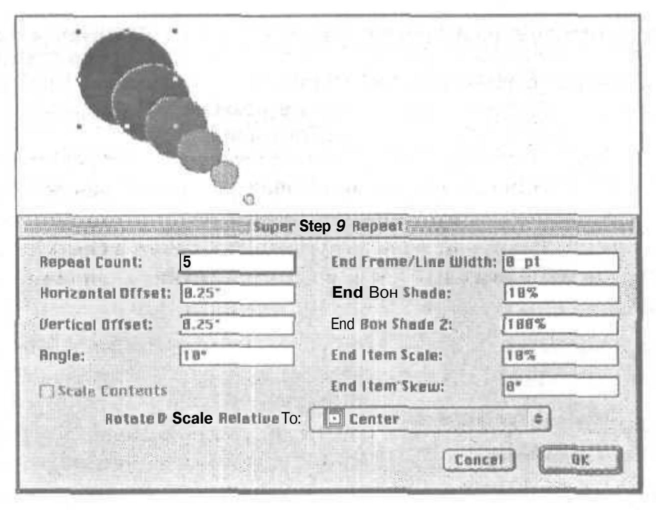


Рис. 8.17. Диалоговое окно Super Step and ***Repeat***

Стили рамок и линий

Несмотря на то что QuarkXPress имеет 11 встроенных стилей линий и рамок, вы можете проявить свои творческие способности и создать собственные стили для блоков, линий и текстовых контуров, а также разделителей (команда Style⇨Rules (Стиль⇨Линии)), используя для этого функцию Dashes&Stripes. Вспомните стиль пунктирной линии, который достаточно часто используется для обводки отрезного купона любого рекламного объявления. Другой стиль — полоса, состоит из одной или нескольких линий как, например, при образовании трехмерных границ блока.

Для того чтобы создать и отредактировать стили, выберите команду Edit⇨Dashes&Stripes — на экране отобразится диалоговое окно, показанное на рис. 8.18. Так же как и в других диалоговых окнах, например, Style Sheets (Таблица стилей), Colors (Цвет) и т.д., здесь вы можете создавать новые стили, редактировать уже существующие, а также *добавлять* (или импортировать) стили других документов. Если при работе с диалоговым окном Dashes&Stripes у вас уже открыт документ, то все внесенные вами изменения стилей будут сохранены только для данного документа. Если в момент работы со стилями не открыт ни один документ, внесенные изменения будут применяться ко всем создаваемым впоследствии документам. Имейте в виду, что процесс создания пунктирных линий и процесс создания полос несколько отличаются, поэтому давайте рассмотрим этапы создания их обоих отдельно.

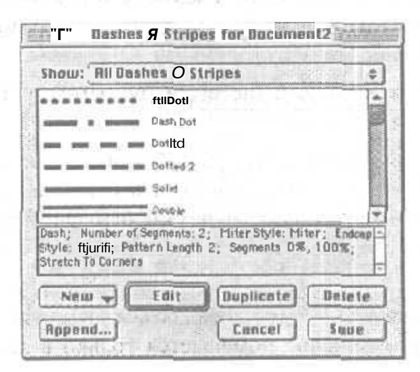


Рис. 8.18. Диалоговое окно ***Dashes&Stripes***

Пошаговые инструкции: создание образца пунктирной линии

1. Выберите команду Edit⇨Dashes & Stripes.
2. Щелкните на кнопке New (Создать), а затем выберите опцию Dash (Пунктирная линия), чтобы открыть диалоговое окно Edit Dash (Изменить пунктирную линию).
3. В поле Name (Название) введите название пунктирной линии, образец которой вы создаете. Как правило, название пунктирной линии должно указывать на то, что это пользовательская линия, а не одна из линий, встроенных в QuarkXPress по умолчанию. Лучше всего использовать названия, идентифицирующие линии по направлениям использования, например, *Coupon Borders.*
4. В поле Repeats Every (Частота повторения) введите значение, которое будет определять, как часто на протяжении всей строки или рамки должен повторяться созданный вами образец пунктирной линии. По умолчанию всегда используется параметр Times Width (По ширине). Это означает, что повторение созданного образца влияет на увеличение ширины строки. Таким образом, чем толще строка, тем длиннее ее сегменты я чем меньше вводимое значение, тем тоньше будут элементы пунктирной линии. (Чтобы просмотреть возможные варианты ширины линии или рамки, воспользуйтесь ползунком Preview (Просмотр).) Выбрав параметр Points (Точки), вы можете установить размер точки, соответствующей созданному образцу пунктирной линии. Это означает, что пунктирная линия всегда будет иметь одни и те же ширину и интервал, независимо от толщины линии или рамки.
5. Чтобы самостоятельно создать точный размер линии (черточки), воспользуйтесь линейкой, расположенной в верхней части диалогового окна. По умолчанию здесь отображена сплошная линия. Чтобы изменить ее внешний вид, щелкните кнопкой мыши в том месте, где должен заканчиваться первый сегмент. Оставшаяся часть линии мгновенно очистится.
6. Чтобы добавить следующий сегмент линии, просто щелкните на линейке кнопкой мыши (аналогично добавлению позиции табуляции). Для того чтобы изменить ширину сегмента, удерживая кнопку мыши, перетащите край сегмента до необходимого размера. (То же самое вы можете сделать, используя поле Position (Расположение). Просто введите в поле необходимое значение, а затем щелкните на кнопке Add (Добавить).)
7. Чтобы изменить размеры уже существующего сегмента, щелкните кнопкой мыши на одной из его границ на линейке и, удерживая ее, перетащите границу в сторону увеличения или уменьшения сегмента.
8. Вы можете переместить сегмент линии, перетаскивая его в левую или правую сторону окна, как это показано на рис. 8.19. В этом случае указатель мыши должен помещаться непосредственно на сегменте, а не на линейке.
9. Чтобы углы вашего блока не остались без сегмента (не были пустыми), установите флажок опции Stretch to Corners (Растянуть до углов).
10. Установите тип соединения. Тип соединения определяет способ совмещения линий в углу блока. Вы можете выбрать прямой угол (по умолчанию), закругленный или угол со снятыми фасками, Для линий небольшой ширины (2 пункта и меньше) все три параметра определяют одинаковый вид, поэтому для таких линий вы можете оставить параметры, установленные для прямого угла.
11. Выберите *окончание* линии— элемент, который будет добавляться в начало и коней каждого сегмента линии. По умолчанию окончание помещается только в конец сег-

мента. Однако вы можете задать закругленное окончание, представляющее собой выпуклость на концах сегмента, которая помещается в конец пунктира, тем самым как бы продлевая конечную точку сегмента. Другой вариант — прямоугольное окончание, добавляющее в конец сегмента пунктирной линии прямоугольник, что также удлиняет конечную точку сегмента. (Чтобы удалить пунктирную линию, щелкните на ней (но не на линейке) и стащите ее за пределы диалогового окна.)

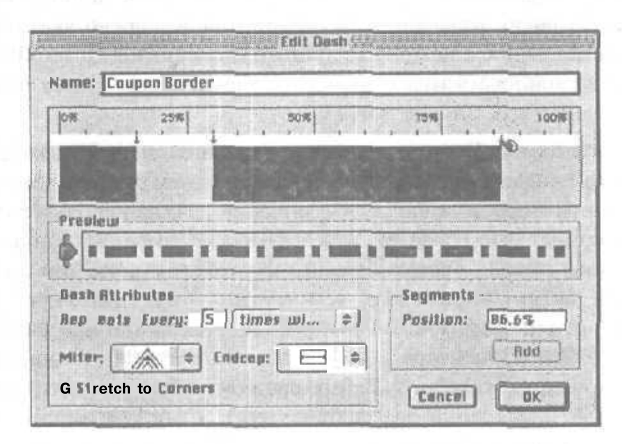


*Рис. 8.19. **Чтобы** видоизменить **пунктирную линию, воспользуйтесь** диалоговым **окном Edit Dash***

12. Чтобы начать работу заново и открыть новую сплошную линию, находясь в диалоговом окне Edit Dash, нажмите клавишу <Alt> или <Option>, а затем, удерживая ее, щелкните кнопкой мыши в любом месте линии или линейки. После того как вы создали окончательный образец пунктирной линии, щелкните на кнопке OK. После этого в диалоговом окне Dashes&Stripes щелкните на кнопке Save (Сохранить), чтобы сохранить все внесенные изменения.

Пошаговые инструкции: создание образца полосы

1. Выберите команду меню Edit⇨Dashes&Stripes.
2. Щелкните на кнопке New, а затем выберите команду Stripe (Полоса), чтобы открыть диалоговое окно Edit Stripe (Изменение полосы).
3. В поле Name введите описательное название полосы, образец которой необходимо создать. Например, если вы создаете полосу, которая будет использоваться для создания рамки изображения для колонки с фельетоном, можете ввести *Head Shot Frame*.
4. Чтобы самостоятельно вычертить образец полосы, переместите указатель мыши в область диалогового окна, содержащую линейку. По умолчанию в этом разделе отображается сплошная линия. Чтобы изменить ее, щелкните кнопкой мыши в том месте полосы, в котором она должна заканчиваться. Остальная часть полосы мгновенно очистится.

Создание настоящих точек

Используя команду Dashes&Stripes, вы можете создавать настоящие точки. Что это значит? Как правило, ваши "точки" представляют собой ничто иное как просто квадраты. Выберите закругленное окончание, и квадрат превратится в круг.

Кроме того, вы можете редактировать встроенные в QuarkXPress пунктирные линии: изменять их интервал с помощью различных значений в поле Repeats Every или превращать точки в закругленные черточки, добавляя к ним сегменты пунктира. Однако прислушайтесь к совету и, вместо того чтобы самостоятельно редактировать исходные стили, просто скопируйте все возможные стили линий и работайте с ними. Таким образом вы не потеряете установленные по умолчанию образцы.

5. Чтобы добавить следующий сегмент линии, просто щелкните на линейке кнопкой мыши (аналогично добавлению символа табуляции). Для того чтобы изменить ширину добавленного сегмента, удерживая кнопку мыши, перетащите край сегмента до необходимой ширины. (То же самое вы можете сделать, используя поле Position. Просто введите в это поле необходимое значение, а затем щелкните на кнопке Add.)
6. Чтобы изменить размеры уже существующего сегмента, щелкните кнопкой мыши на одной из его границ на линейке и, удерживая ее, перетащите границу в сторону увеличения или уменьшения сегмента, как это показано на рис. 8.20.

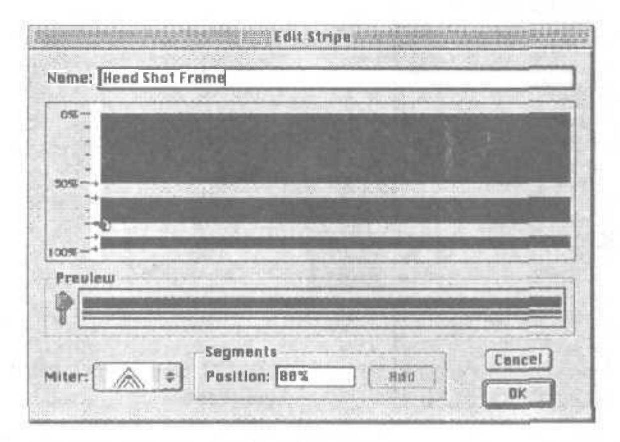


Рис. 8.20. Чтобы установить параметры ***сегмента полосы, воспользуйтесь*** *диалоговым* ***окном*** *Edit Stripe*

7. И, наконец, вы можете переместить сегмент, просто перетащив его вверх или вниз в пределах окна. В этом случае указатель мыши должен помещаться непосредственно на сегменте, а не на линейке. Чтобы удалить полосу, щелкните на ней и стащите за пределы диалогового окна.
8. Чтобы начать работу заново с новой сплошной линии, находясь в диалоговом окне Edit Stripe, нажмите клавишу <Alt> или <Option>, а затем, удерживая ее, щелкните кнопкой мыши в любом месте линии или линейки. После того как вы создали окончательный образец полосы, щелкните на кнопке OK, после чего в диалоговом окне Dashes&Stripes щелкните на кнопке Save, чтобы сохранить все внесенные изменения

Изменение типа элемента

Каждый раз при создании элемента в QuarkXPress, будь то текстовый или графический блок, линия или текстовый контур, его тип определяется в зависимости от типа инструментального средства, используемого для его образования. И, если создавая элемент, вы ошиблись в выборе его типа, например, если вы решили разместить текст вдоль контура или вставить в текстовое поле

картинку, то можете легко преобразовать тип элемента. Особенно это удобно в том случае, если вы уже тщательно подобрали размер элемента, его размещение и внедрили в макет документа.

Для того чтобы изменить тип элемента, выделите его, а затем из подменю Item⇨Content (Элемент⇨Содержимое) выберите одну из следующих опций, как это показано на рис. 8.21.

- **Text.** Преобразует обычные блоки в текстовые, а также обычные линии в текстовые контуры.
- **Picture.** Преобразует текстовые блоки в графические.
- **None.** Преобразует текстовые и графические блоки в блоки без содержимого, а также текстовые контуры в обычные линии.

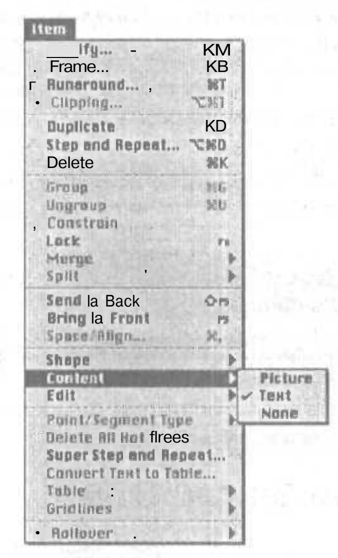


Рис. 8.21. ***Подменю*** *Content меню Item*

Опция None предназначена только для тех блоков, которые будут содержать цветной фон, тень и/или рамки. Однако для этих целей эффективней всего использовать пустые графические или текстовые блоки. Единственное преимущество абсолютно ничего не содержащего блока состоит в том, что при отображении направляющих этих блоков на экране не отображается большая ось X. Если вы работаете в среде рабочей группы, использование блоков без содержимого может помочь вам отследить, в какие из блоков необходимо импортировать графику (то есть какие графические блоки все еще остаются пусты), а какие так и должны остаться пустыми (блоки без содержимого). Однако большинство пользователей использует графические блоки как для одной, так и для другой цели.



Имейте в виду, что при преобразовании типа элемента, его текущее содержимое будет удалено.

Расположение элементов

При добавлении элементов на страницу QuarkXPress упорядочивает их снизу вверх в порядке добавления. Первый созданный элемент размещается внизу "стека" элементов, следующий поверх него и, наконец, элемент, созданный последним, помещается поверх всего

"стека". Как правило, вы не можете видеть порядок расположения элементов, поскольку они не накладываются один на другой. Но, если вы добавите бок о бок два текстовых блока, а затем переместите один поверх другого, то созданный вторым блок окажется помещенным поверх первого (рис. 8.22). Подобная ситуация складывается достаточно часто, поскольку при создании элементов вы не можете управлять их расположением.

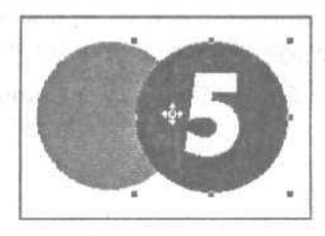


Рис. 8.22. В этом примере блок, расположенный справа, создан последним, именно поэтому при наложении изображений он оказался сверху

Конечно, создавая элементы, вы, как правило, редко думаете над тем, какой из них будет расположен поверх других. Однако, если вас что-то не устраивает, то вы всегда можете легко изменить порядок их расположения. Например, если вы решили добавить на задний план страницы цветной фон, можете создать блок размером со страницу, поместить его на задний план и заполнить цветом.



В дополнение к порядку расположения элементов, использование которого допустимо для каждого типа объектов и для каждой страницы, а также для создания эффекта наложения содержимого, QuarkXPress поддерживает слои. Каждый слой в QuarkXPress имеет свой собственный порядок расположения — элементы верхних слоев располагаются поверх элементов нижних слоев. Для получения дополнительной информации о слоях обратитесь к главе 10.

Изменение расположения элементов

Чтобы изменить расположение элемента в пределах "стека", выделите его, а затем из меню Item выберите одну из следующих команд.

- **Send to Back (Переместить на задний план) (<Shift+F5>).** Перемещает выделенный элемент на задний план.
- **Bring to Front (Переместить на передний план) (<F5>).** Перемещает выделенный элемент на передний план.
- **Send Backward (Переместить назад) (<Ctrl+Shift+F5> или <Option+Shift+F5>).** Перемещает выделенный элемент на один уровень ниже. Чтобы отобразить эту команду в Mac, при выборе меню Item удерживайте нажатой клавишу <Option>.
- **Bring Forward (Переместить вперед) (<Ctrl+F5> или <Option+F5>).** Перемещает выделенный элемент на один уровень вверх. Чтобы отобразить эту команду в Mac, при выборе меню Item удерживайте нажатой клавишу <Option>.



Имейте в виду, что в QuarkXPress для Windows команды Send Backward и Bring Forward всегда присутствуют в меню Item, поэтому здесь, в отличие от версии для Mac, не требуется нажимать дополнительные клавиши.

Работа со слоями

Обратите внимание: на рис. 8.23 продемонстрирован принцип управления слоями. В верхнем примере черный блок расположен на заднем плане, белый блок посередине и серый — на переднем плане. В нижнем примере белый блок перемещен на передний план. Как видите, возможность наложения элементов один на другой представляет собой весьма мощный инструмент макетирования. К примеру, вы можете накладывать элементы на блок, заполненный текстом, создавая тем самым эффект затенения или многомерного пространства.

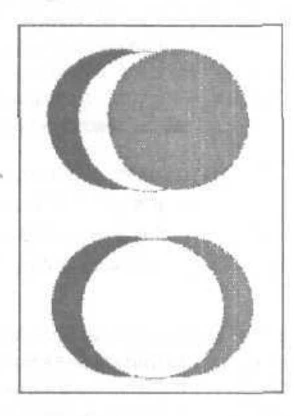
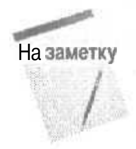


Рис. 8.23. Изменяя порядок расположения элементов, вы можете эффективно изменять вид объектов, что позволяет создавать броские и впечатляющие макеты



Имейте в виду, что элементы сохраняют порядок расположения даже тогда, когда **вы** перемещаете их на другую страницу, удаляете, копируете или вставляете.

Группировка элементов

Подобно многим графическим редакторам, QuarkXPress позволяет выделить два или несколько элементов и сгруппировать их. Группировка означает объединение нескольких элементов друг с другом, так что при перемещении, редактировании или изменении размера QuarkXPress обрабатывает эту группу как один элемент. (Однако это не значит, что вы не можете редактировать отдельные элементы, находящиеся в пределах группы.) Используя группировку элементов, вы легко можете избежать случайного перемещения одного из элементов. В этом случае элементы всегда перемещаются как единый связанный блок с сохранением их взаимного расположения.



Кроме обычной группировки элементов, QuarkXPress позволяет создавать вложенные группы — группы в пределах других групп. Например, вы можете выбрать две группы, а затем сгруппировать их. Или вы можете выбрать группу и любой другой элемент, а затем сгруппировать этот элемент с группой. Это может показаться несколько сложным, поэтому при желании вы можете отказаться от этой затеи. В том случае, если вам необходимо изменить содержимое группы, просто разгруппируйте все элементы и выделите заново те из них, которые должны войти в группу. Как правило, этот способ более эффективен, чем создание вложенных групп.

Создание группы

Чтобы сгруппировать множество элементов, в первую очередь, выделите их с помощью инструмента Item либо Content. (Просто обведите элементы или щелкните на каждом из них, удерживая нажатой клавишу <Shift>). Затем выберите команду меню Item⇨Group (Элемент⇨Группировать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+G> или <⌘+G>. Группа элементов выделяется пунктирной рамкой (рис. 8.24). Для того чтобы разгруппировать сгруппированные ранее элементы, выделите всю группу и выберите команду меню Item⇨Ungroup (Элемент⇨Разгруппировать) или используйте комбинацию клавиш <Ctrl+U> или <⌘+U>.



***Рис.** 8.24. Пунктирная рамка очерчивает границы группы **выделенных** элементов*

Управление группами

Прежде чем начать работать с группой элементов, например, перемещать, изменять ее размеры, модифицировать, вырезать, копировать или вставлять ее, обязательно убедитесь в том, что для ее выделения вы используете инструмент Item. Это сообщает QuarkXPress, что работа будет касаться всей группы в целом. Выделив группу элементов, обратите внимание на то, что средства управления, содержащиеся на палитре Measurements и диалоговом окне Modify, предназначены только для работы со всей группой. В действительности, вкладки Box или Line диалогового окна Modify заменены вкладкой Group (Группа), что позволит применить их средства управления ко всей группе элементов (то есть изменить ее позицию, размер, поворот).



Как и в случае с другими элементами, вы можете изменить размеры всех элементов группы одновременно. Чтобы выполнить это, выделите группу элементов с помощью инструмента Item и переместите один из его маркеров. Кроме того, чтобы управлять изменением размеров группы, вы можете прибегнуть к помощи горячих клавиш, использование которых обсуждено ранее в этой главе. Например, чтобы сохранить пропорции всех элементов группы и их содержимого, во время перемещения маркера нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift> или <Option+Shift+⌘>.

Чтобы изменить только один элемент группы, выделите его с помощью инструмента Content. Кроме того, вы можете переместить один из элементов группы, не вынося его за пределы группы. Чтобы выполнить это, во время перемещения элемента удерживайте нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘>), как это показано на рис. 8.25.

Закрепление и ограничение элементов

Работая в QuarkXPress, вы можете свободно перемещать элементы проекта в абсолютно любую область вашей страницы, что позволяет добиться максимальной гибкости макета вашего документа. Однако именно этот плюс может легко превратиться в минус. Каким образом? Дело в том, что подобная *супергибкость* макета может привести к тому, что однажды вы, открыв проект своего документа, увидите, что некоторые элементы смещены, а другие

вообще находятся не на своем месте. Чтобы предотвратить внесение изменений в ваш проект со стороны других пользователей и ограничить гибкость проекта, программа QuarkXPress предоставляет в распоряжение разработчика две функциональные возможности.



Рис. 8.25. Чтобы работать с одним из элементов, содержащимся в группе, выделите его с помощью инструмента Content. Чтобы переместить элемент, воспользуйтесь клавишей <Ctrl> или <⌘>) — удерживая ее, перетащите элемент в необходимое место

Закрепление элементов в определенном месте

Предположим, что вы уже выполнили определенную часть работы над созданием макета документа и в точности разместили один из необходимых элементов, например, заголовок. Однако вы должны разместить еще несколько элементов. Как сделать так, чтобы предотвратить случайное перемещение или изменение размеров этого элемента в результате ошибочного щелчка мыши? Просто закрепите этот элемент в определенном месте.

Чтобы закрепить элемент страницы, выделите его, а затем выберите команду Item⇨Lock (Элемент⇨Закрепить) или нажмите клавишу <F6>. Пример закрепленного элемента показан на рис. 8,26. При перемещении указателя мыши на закрепленный элемент он принимает форму замка. Чтобы снять закрепление элемента, выделите его, а затем выберите команду Item⇨Unlock (Элемент⇨Снять закрепление) или нажмите клавишу <F6>.

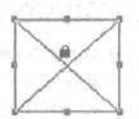


Рис. 8.26. При попытке переместить закрепленный элемент указатель инструмента Item будет изменен на значок замка

Закрепив элемент, вы все-таки можете перемещать его или изменять размеры, однако для этого необходимо использовать палитру Measurements или соответствующие опции меню Item. Таким образом, закрепление элемента, по своей сути, представляет собой только защиту от случайных изменений. Факт, что элемент закреплен, еще не означает, что вы не можете его редактировать. Несмотря на то что вы не можете перемещать или изменять размеры элемента с помощью мыши, есть возможность использовать клавиши со стрелками (чтобы переместить его) или палитру Measurements (для перемещения или изменения размеров элемента).



Совет

Весьма полезно, после завершения создания шаблона документа, предназначенного для использования в рабочей группе, закрепить позиции всех установленных элементов. Это поможет сохранить текущее состояние документа и предотвратить его случайные изменения. Кроме того, если впоследствии другой разработчик будет вносить в документ какие-либо изменения, тот факт, что элемент закреплен, подскажет ему, что к изменению этого элемента следует подойти с особым вниманием и что любые изменения должны соответствовать исходной идеи макета.



В том случае, если вы работаете с элементами разных слоев, можно закрепить все элементы в целом так, чтобы их нельзя было редактировать с помощью мыши. Независимо от того, будете ли вы использовать команду Item⇨Lock, при закреплении всего слоя закрепляются все его элементы. Более подробно об этом рассказано в главе 10.

Ограничение блоков

QuarkXPress обладает уникальной возможностью создания ограничивающих блоков. Вы можете установить, что любой новый блок, помещенный поверх существующего, впоследствии не может перемещаться за пределы уже существующего блока и размеры его нельзя изменить. Ограничивающие блоки можно рассматривать как разновидность группировки, однако эти две операции отличаются друг от друга. Ограничение блоков больше напоминает отношение наследования: дочерний блок не может покинуть пределы родительского блока, а родительский блок, в свою очередь, не может оказаться меньше дочернего. В терминах иерархии блоков ограничивающий родительский блок является самым старшим. Он должен быть достаточно большим, чтобы в нем помещались все дочерние блоки (рис. 8.27).

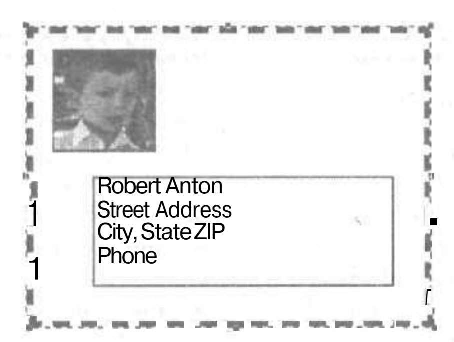


Рис. 8.27, В данном примере, границы ограничивающего блока очерчены пунктирной линией. Вы не сможете переместить более мелкие графический и текстовый блоки за пределы большего родительского блока

Когда следует использовать ограничивающие блоки

Документы, в которых могут применяться ограничивающие блоки, как правило, высокоструктурированы. В качестве примера такого документа служит каталог товаров. В нем можно задать большой текстовый блок, содержащий описательный текст, и изображение товара. Если, разрабатывая такой документ, вы заранее знаете, что будете использовать ограничивающие блоки, то можете сделать ограниченным конкретный блок или все блоки в документе.

Как ограничить блок

Чтобы ограничить все содержащиеся в документе блоки, выберите команду меню Edit⇨Preferences⇨Preferences или используйте комбинацию клавиш <Ctrl+Y> или <⌘+Y>, а затем на вкладке General диалогового окна Preferences установите флажок в поле Auto Constrain (Автоматическое ограничение). Чтобы ограничить конкретный блок, в первую очередь, убедитесь в том, что родительский блок является самым большим и что все дочерние блоки расположены внутри него. После этого выделите все блоки, включая родительский, и выберите команду меню Item⇨Constrain, чтобы ограничить все блоки в пределах родительского.

Ограничив группу блоков, вы можете перемещать отдельные элементы, а также изменять их размер, используя для этих целей инструмент Contetnt, но до тех пор, пока дочерние блоки умещаются в пределах родительского блока. При перемещении ограничивающего блока перемещаются также все содержащиеся в нем элементы.

Резюме

Итак, составляющие страниц QuarkXPress — это прежде всего элементы: текстовые и графические блоки, а также линии и текстовые контуры. Процесс создания каждого из элементов, независимо от его типа, всегда аналогичен. Просто выделите соответствующий инструмент, щелкните на нем и перетащите туда, где вы хотите создать элемент. Если речь идет о модификации элементов, можно воспользоваться следующими советами.

- Диалоговое окно Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <Ctrl+M> или <⌘+M>). С помощью этого диалогового окна вы можете управлять размерами и расположением элемента, его цветовой гаммой, размещением его содержимого, а также обтеканием текста. Многие из этих опций содержатся на палитре Measurements.
- Чтобы изменить визуальные размеры и масштаб элементов и их содержимого, а также лучше приспособить к макету документа, вы можете использовать мышь, клавиши со стрелками и комбинации клавиш.
- Меню Item предоставляет в распоряжение пользователя дополнительные средства управления, предназначенные для улучшения выделенных элементов, в том числе команды Send/Bring (для изменения порядка расположения элементов "стека" блока), подменю Content (для изменения типа элемента), команды Group/Ungroup (для группировки элементов с целью их последующей обработки как единого целого), команду Lock (для предотвращения случайных изменений в результате нечаянного щелчка мыши) и команду Constrain (для ограничения свободы перемещения элемента в пределах определенного пространства).
- Чтобы автоматически распределить элементы на странице, воспользуйтесь командой Space/Align меню Item, а для создания и распределения копий одного и того же элемента — командами Step and Repeat и Super Step and Repeat.
- Работая с линиями и рамками, вы можете создавать свои собственные пользовательские образцы пунктирных линий и полос.

Страницы документа

ГЛАВА



В этой главе...

Не секрет, что большинство документов состоит более, чем из одной страницы. Импортируя в QuarkXPress длинные текстовые файлы, вы, конечно, можете воспользоваться функцией автоматической вставки страниц (более подробно этот вопрос обсуждается в главе 12). Однако во многих проектах вам придется добавлять страницы вручную. Особенно, если вы уделяете большое внимание внешнему виду и содержимому публикации, вам достаточно часто придется добавлять, перемещать и удалять страницы К примеру, благодаря росту количества рекламных объявлений различных товаров, запланированные 16 страниц информационного бюллетеня могут превратиться в 20. И, наоборот, при слабом развитии рекламной индустрии 20 страниц будут урезаны до 16.

Вы можете добавить только отдельную страницу, страницу с разворотом или сразу несколько смежных страниц. Страницы могут быть пустыми или содержать в своей основе *шаблонную страницу* — страницу, структура которой является базовой для новых страниц. В отдельных случаях, чтобы облегчить пользователю работу с документом, вы можете добавить номера страниц, разбить нумерацию страниц в соответствии с разделами документа или вставить автоматически генерируемые ссылки "Продолжение на" (“Continued on") "Начало на" (“Continued from").

Добавление, удаление и перемещение страниц

Стандартный документ QuarkXPress может содержать до 1 999 страниц. Однако, если ваша публикация будет содержать большее количество страниц, вы можете разбить ее на несколько документов, что только улучшит управляемость ею. В случае необходимости вы можете удалять или перемещать страницы, обеспечивая тем самым значительную гибкость документов QuarkXPress. Работая со страницами, вы можете

визуально контролировать их изменение. Для этого воспользуйтесь опциями палитры Document Layout (Макет документа) или миниатюрой страницы. Для того чтобы задать параметры страницы документа в виде числовых значений, воспользуйтесь командами меню Page (Страница).

Когда страница - не страница

Представьте себе, что вы держите в руках сложенную в три раза брошюру. Вам может показаться, что она содержит несколько, а точнее, три страницы. Однако в действительности это совсем не так. На самом деле, она состоит из столбцов, которые глобально делят одну страницу на три части. Таким же образом вы можете напечатать две страницы *в* правой и левой частях печатного листа, а затем сложить его, чтобы установить границы страниц. Еще один пример, когда вы должны глобально разделить одну бумажную страницу на несколько страниц документа, а также задать их размер и расположение — это работа над бизнес-документами, например, визитными карточками или этикетками. Чтобы выполнить это, воспользуйтесь параметрами диалогового окна New Document и отображенными на экране направляющими страницы (см. рис. ниже). Для этого выберите команду File⇨New⇨Document (Файл⇨Создать⇨Документ) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N> или <⌘+N>. Обратите внимание: ниже приведен пример почтового конверта, который содержит три горизонтальные страницы, размещенные в пределах одной страницы письма.



Добавление страниц

Использование автоматического текстового блока имеет смысл только тогда, когда вы импортируете длинные текстовые файлы — например, статью, состоящую из 5 страниц, или содержащую 20 страниц главу книги. В основном, вам придется добавлять страницы, а затем добавлять их содержимое или вставлять сразу несколько страниц, а затем постепенно, страница за страницей, наполнять их информацией.



Если вы постоянно работаете с одним и тем же макетом документа, можете добавить в документ необходимое количество страниц, а затем сохранить его как шаблон. Шаблон послужит структурным каркасом документа — основой для размещения следующего выпуска публикации. Более подробно об этом рассказано в главе 33.

Прежде чем добавить в документ одну или несколько страниц, вы должны решить, где именно они будут располагаться — между существующими страницами, в конце или в начале документа и так далее. Кроме того, вы должны знать, какой тип страниц необходимо добавить. Это может быть обычная одиночная страница, страница с разворотом или страница, основанная на шаблоне. После того как выбор сделан и вы готовы добавить страницы, воспользуйтесь двумя средствами: инструментами палитры Layout Document (Макет документа) или параметрами диалогового окна Insert Pages (Вставка страницы).



Если к номерам страниц документа вы добавили префикс (например, префикс *20- к* номеру страницы 20-7), не забудьте включить этот префикс при вставке, удалении или перемещении страниц. Можно также задать абсолютные номера страниц с использованием знака плюс (+) перед номером. Например, если страница, которую вы хотите переместить, имеет номер 20-1, однако на самом деле она является тридцатой страницей документа, то в качестве ее номера можно использовать либо 20-1, либо +30.

Использование палитры Layout Document

Как правило, палитра Layout Document используется для добавления в публикацию нескольких страниц, особенно, если вам необходимо точно отследить место их расположения. Кроме того, использование значков весьма удобно тогда, когда страницы документа основаны сразу на нескольких шаблонах. Действия, выполненные с помощью палитры Layout Document, отменить нельзя. Поэтому, прежде чем начинать работу над документом, сохраните его, чтобы потом, в случае неверных действий, вернуться к последнему с помощью опции Revert to Saved (Вернуться к сохраненному).

Пошаговые инструкции: добавление страниц с помощью палитры Document Layout

1. Выберите команду View⇨Show Document Layout (Вид⇨Показать макет документа) или воспользуйтесь комбинацией клавиш <F4> или <F10>).
2. Задайте тип добавляемой страницы, щелкнув на соответствующем значке страницы в верхней части палитры Document Layout.
   - В верхней части палитры расположены значки с изображениями отдельной страницы и страницы с разворотом (документы, для которых в диалоговом окне New Document установлен параметр Facing Pages).
   - В средней части палитры, расположена область, которая содержит все шаблонные страницы документа (по умолчанию установлена шаблонная страница A-Master-A).
3. Щелкните на выбранном значке и перетащите его в нижнюю часть палитры Document Layout (рис. 9.1). Если указатель находится выше или между существующими страницами, то специальный курсор покажет, где будет расположена новая страница. Если вы добавляете страницу в конец документа, просто переместите ее на пустую область внизу палитры.
4. Отпустите кнопку мыши, чтобы вставить страницу.

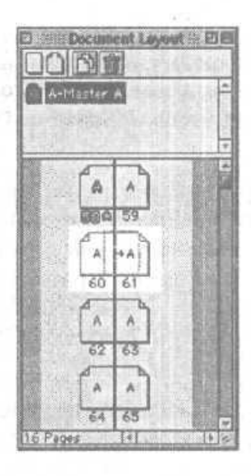
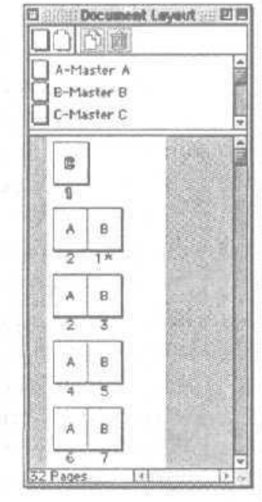


Рис. 9.1. Страница, помещенная между страницами 60 и 61, создана по шаблону A-Master A

Перераспределение страниц разворота

В случае необходимости, при добавлении или перемещении страниц документа, QuarkXPress автоматически перераспределяет все связанные с ними страницы, а также автоматически обновляет нумерацию. Если вы добавляете страницу в документ, содержащий как правосторонние, так и левосторонние страницы, при этом вставляя дополнительную страницу между двумя страницами одного разворота, все другие страницы будут соответственно откорректированы — правосторонняя страница станет левосторонней, а левосторонняя, наоборот, правосторонней. Этот процесс называется *перераспределением* страниц.

В том случае, если левостороння и правосторонняя страницы имеют несколько различные макеты, перетасовка может привести к нежелательному результату, поскольку, перемещая страницы, вы нарушаете расположение элементов как правосторонних, так и левосторонних шаблонных элементов документа. Безусловно, вы можете внести локальные изменения в шаблон страницы — однако вам придется делать это каждый раз при перемещении или добавлении страниц. Именно поэтому, при выполнении подобных операций в документе, содержащем как право-, так и левосторонние страницы, лучше всего исправлять страницы попарно (развороты целиком).



Некоторые дизайнеры, в целях избежания неправильного перераспределения страниц, стараются не использовать опцию Facing Pages (Зеркальные поля). В одностороннем документе они создают шаблоны отдельно для левосторонней и правосторонней страниц, а затем помещают эти страницы бок о бок в документе, используя для этого палитру Document Layout (Макет документа). При перемещении односторонних страниц перераспределение не происходит. Безусловно, для этого вы должны быть уверены, что для левосторонней страницы документа используется шаблон именно левосторонней страницы, а для правой, соответственно, правосторонней. Это позволяет упростить процесс перераспределения двух правосторонних страниц. Кроме того, при этом не нужно переформатировать весь документ.

Ниже приведен пример документа, в котором мы прибегли к одной хитрости — поместили страницы разворота бок о бок. Страницы, использующие в качестве шаблона A-Master A отформатированы как левосторонние страницы, а страницы, основанные на шаблоне B-Master B — как правосторонние. Подобные параметры настройки документа позволяют разработчику легко изменить ориентацию страниц, избегая при этом общего перераспределения страниц документа.

Совет

Чтобы добавить сразу несколько страниц, во время перемещения страниц в одну из областей палитры Document Layout, удерживайте нажатой клавишу <Alt> или <Option>. После этого на экране отобразится диалоговое окно Insert Pages, используя параметры которого вы можете определить сколько страниц и где следует добавить.

Добавление страниц с помощью диалогового окна Insert Pages

Диалоговое окно Insert Pages используется для добавления страниц внутрь документа, особенно, если добавляемые страницы основаны на одном и том же шаблоне. Например, чтобы создать информационный бюллетень, содержащий 24 страницы, воспользуйтесь параметрами диалогового окна Insert Pages, с помощью которого к 1 странице вы можете прибавить следующие 23. Это способ эффективнее, чем перетаскивание значков на палитре Document Layout. Чтобы отобразить диалоговое окно Insert Pages, выберите команду Page⇨Insert (Страница⇨Вставить).

- Чтобы задать количество добавляемых страниц, введите соответствующее значение в поле Insert. После чего установите переключатель одной из опций (рис. 9.2), чтобы определить место добавления страниц. **Помните:** страницы разворота лучше добавлять парами.
- Если вы вставляете страницы в середину автоматически созданной цепочки текстовых блоков и добавляемые страницы содержат автоматический текстовый блок, установите флажок опции Link to Current Text Chain (Связать с существующей цепочкой), что позволит сохранить текст, следующий после добавленных страниц.
- Вы можете выбрать формат добавляемой страницы, используя меню Master Page, в котором перечислены все созданные вами шаблонные страницы.

Щелкните на кнопке OK, и QuarkXPress автоматически пронумерует вставленные страницы и, соответственно, обновит нумерацию страниц, следующих после них.

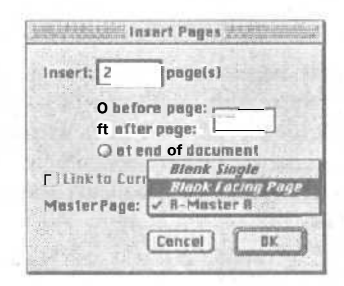


*Рис. 9.2. **С помощью** диалогового **окна Insert Pages вы** можете **установить,** где размещаются добавленные страницы и на какой шаблонной странице они **основаны***

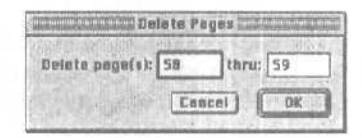
Начало на левосторонней странице

В документах QuarkXPress, состоящих из разворотов (зеркальных страниц), левосторонняя страница не может быть первой. Поэтому, если в таком документе вы попытаетесь добавить страницу перед страницей 1, QuarkXPress просто заменит существующую первую страницу, а последующие страницы перераспределит. В таких случаях есть только один выход — использовать нумерацию страниц по разделам и сделать первую страницу документа четной. Более подробно об этом — в разделе "Нумерация страниц и разделов".

Удаление страниц

Удаляя страницы документа, QuarkXPress автоматически удаляет их содержимое, за исключением текста в цепочке связанных блоков, который смещается а оставшиеся текстовые блоки. После удаления QuarkXPress автоматически обновляет нумерацию страниц. Удаление страниц нельзя отменить, поэтому сначала сохраните документ, чтобы впоследствии к нему можно было вернуться. Для удаления страниц из документа вы можете прибегнуть к двум следующим методам.

- Использовать палитру Document Layout. (Для того чтобы отобразить ее выберите команду View⇨Show Document Layout (Вид⇨Показать макет документа) или воспользуйтесь клавишей <F4> или <F10>. Выделите значки страниц, которые необходимо удалить, а затем щелкните на кнопке Delete. Чтобы выделить несколько несвязанных между собой страниц, щелкая на них, удерживайте нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘>). Чтобы выделить непрерывный диапазон страниц, удерживая клавишу <Shift>, щелкните на первой и последней страницах диапазона.
- Использовать диалоговое окно Delete Pages (рис. 9.3). Чтобы отобразить это диалоговое окно выберите команду Page⇨Delete (Страница⇨Удалить). Введите страницы, которые необходимо удалить, и щелкните на кнопке OK.



Рис, 9.3. Диалоговое окно Delete Pages

Вы можете удалить все страницы документа, кроме первой. Чтобы предотвратить перераспределение данных в документе, содержащем зеркальные страницы, старайтесь удалять сразу весь разворот.

Перемещение страниц

Как и в случае добавления и удаления страниц, перемещая страницы, вы должны внимательно рассмотреть, какие страницы документа необходимо переместить и куда, и какого эффекта вы ожидаете от перемещения этих страниц (особенно, если речь идет о документе, содержащем развороты). Чтобы переместить страницы, вы можете воспользоваться тремя способами: переместить значки на палитре Document Layout, использовать миниатюры страниц или команду Move Pages (Переместить страницы).



Прежде чем перемещать страницы, сохраните документ, поскольку потом вы уже не сможете отменить выполненные действия.

Использование палитры Document Layout

Палитру Document Layout (команда View⇨Show Document Layout или клавиша <F4> или <F10>) удобней всего использовать для перемещения нескольких страниц документа, поскольку, в этом случае, вы будете визуально наблюдать смещение остальных страниц документа. Щелкните на значке страницы, которую вы хотите переместить (чтобы выделить несколько несвязанных страниц, щелкните на них удерживая клавишу <Ctrl> или <⌘>); чтобы

выделить непрерывный диапазон страниц, удерживая нажатой клавишу <Shift>, щелкните на первой и последней страницах диапазона). После этого перетащите страницы в новое место, как это показано на рис. 9.4. Стрелки указывают, в какую сторону перемещаются страницы,

Использование миниатюр

Работая в QuarkXPress, вы можете уменьшить представление страниц вашего документа до 10 процентов от их первоначального размера. Эта особенность носит название Thumbnails (Миниатюра). Чтобы отобразить страницы в миниатюрном виде, выберите команду View⇨Thumbnails (Вид⇨Миниатюры), воспользуйтесь комбинацией клавиш <Shift+F6> или введите символ T в поле View Percentage (Масштаб просмотра). Используя миниатюрный вид, вы можете просто и быстро перетаскивать страницы, точно так же, как и на палитре Document Layout. Однако преимущество миниатюрного вида состоит в возможности визуального контроля за перемещением содержимого страниц (рис. 9.5) — вы действительно можете наблюдать все изменения, выполняемые в миниатюрном представлении документа.

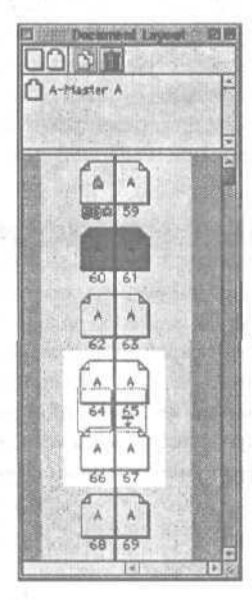


Рис. 9.4, Чтобы переместить страницы документа с помощью палитры Document Layout, просто перетащите их значки в новое место. В данном примере страницы 60-61 расположены после страниц 64-65

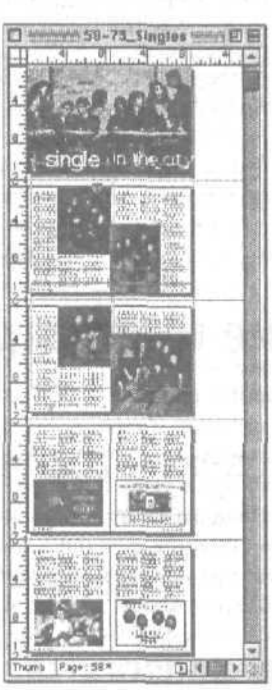


Рис. 9.5. Используя миниатюры страниц документа, вы можете перемещать страницы, просто перетаскивая их в необходимые места

Чтобы отобразить миниатюры страниц, выберите команду View⇨Thumbnails или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Shift+F6>. Затем выделите страницы, которые необходимо переместить (чтобы выделить несколько несвязанных страниц, щелкните на них, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘>; чтобы выделить непрерывный диапазон страниц, удерживая нажатой клавишу <Shift>, щелкните на первой и последней странице диапазона).

Перетащите страницы в новое расположение в документе и отпустите кнопку мыши — страницы будут перемещены.

- Если указатель мыши принимает форму миниатюрной страницы, значит, расположение других страниц в документе при перемещении не изменится (к примеру, если вы перемещаете страницу в конец документа);
- Если указатель мыши имеет форму стрелки, направленной вправо или влево, то при перемещении остальные страницы сдвигаются вправо или влево;
- Если указатель мыши имеет вид стрелки, направленной вниз, то следующие страницы будут смещены вниз.

Использование диалогового окна Move Pages

Если вместо значков страниц вы хотите использовать числовые значения, можете указать, какие из страниц необходимо переместить и куда, используя их номера. Для начала определите страницы, которые необходимо переместить, взглянув на них или на значки на палитре Document Layout. После чего выберите команду меню Page⇨Move (Страница⇨Переместить).

Если вы хотите переместить только одну страницу документа, введите ее номер в поле Move Pages (Переместить страницы). Если вы хотите переместить диапазон страниц, введите номер первой страницы в поле Move Page (Переместить страницы с) и номер последней страницы в поле Thru (По). Чтобы указать место вставки перемещаемых страниц, воспользуйтесь опциями Before Page (Перед страницей), After Page (После страницы) и To End of Document (В конец документа). После этого щелкните на кнопке OK — выделенные страницы будут перемещены, а нумерация страниц, расположенных вокруг до и после них, при необходимости обновлена.

Создание многостраничных разворотов

Работая в QuarkXPress, вы можете создавать макеты документов, состоящих из двух или более смежных страниц. Такое расположение страниц называется *разворотом*. Развороты, как правило, состоят из левосторонних и правосторонних страниц. Кроме того, они могут состоять из трех или более смежных страниц, как, например, те, что встречаются в сложенной в несколько раз брошюре. Развороты, состоящие более чем из двух страниц, называются *суперразворотами*. Создавая документ, вы можете автоматически создавать развороты. Кроме того, открыв документ, вы можете увеличить количество содержащихся в нем разворотов на необходимое число.

Страницы разворота

Как правило, развороты используются в многостраничных документах, в которых материал печатается с обеих сторон бумажного листа, например, информационные бюллетени или журналы. Чтобы установить использование разворотов во всем документе, установите флажок опции Facing Page (Зеркальные поля) диалогового окна New Document (Создание документа). (Чтобы отобразить диалоговое окно New Document, выберите команду File⇨New⇨Document или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+N> или <⌘+N>.) Если после создания документа вы решили преобразовать его в документ с разворотами, установите флажок опции Facing Page диалогового окна Document Setup (Параметры документа). (Чтобы отобразить диалоговое окно Document Setup, выберите команду File⇨Document Setup или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+Alt+Shift+P> или <Option+Shift+⌘+P>.) Имейте в виду, что документы с разворотами имеют как преимущества, так и недостатки.

Преимущества страниц с разворотами

Первое и самое важное преимущество документов, содержащих развороты, состоит в том, что заданная по умолчанию шаблонная страница автоматически содержит шаблоны как левосторонней, так и правосторонней страниц с установленными зеркальными полями. (Внутреннее поле, как правило, задается достаточно большим, поскольку используется для переплетения документа.) После того как вы добавляете в документ страницы, они размещаются друг рядом с другом, обеспечивая тем самым простоту экранного отображения.

Недостатки страниц с разворотами

Основной недостаток документов, содержащих развороты, — это отсутствие полной свободы в изменении страниц. С одной стороны, преобразование документов, содержащих развороты, возможно только в одном случае — если на левостороннюю страницу еще не помещен ни один элемент. Кроме того, при добавлении, удалении или перемещении страниц, ориентация и, соответственно, шаблон страниц с разворотом могут изменяться по мере смещения слева направо. Поэтому крайне важно, чтобы изменение затрагивало разворот в целом, а не каждую страницу в отдельности. Более подробно об этом рассказано во врезке "Перераспределение страниц разворота" ранее в этой главе.



Для получения дополнительной **информации** о создании и преобразовании **односторонних** документов **в документы с разворотами, а также о параметрах** настройки полей для такого **типа** документов, обратитесь к главе 7.

Создание страниц с разворотами вручную

Кроме уже известной вам опции Facing Pages, существует еще один способ создания страниц с разворотами — палитра Document Layout. (Чтобы отобразить палитру Document Layout, выберите команду View⇨Show Document Layout или воспользуйтесь клавишей <F4> или <F10>.) Процесс создания разворотов аналогичен процессу добавления страницы: просто щелкните на значке Blank Single Page или на значке шаблонной страницы, а затем перетащите новую страницу в нижнюю часть палитры, как это показано на рис. 9.6. Используя этот способ, вы получите следующие возможности.

- Добавлять к уже существующим страницам дополнительные развороты.
- Искусственно создавать страницы разворотов, перетаскивая новые страницы в левую и правую стороны панели, разделяющей палитру Document Layout. (Искусственные страницы разворотов, в отличие от страниц созданных с помощью QuarkXPress, не имеют проблем перераспределения данных.)

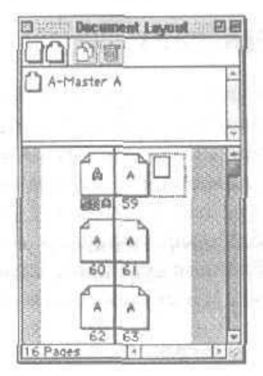


Рис. 9,6. Чтобы создать многостраничный разворот в документе, уже содержащем обычные развороты, перетащите значок новой страницы в соответствующую позицию палитры Document Layout. В этом примере односторонняя пустая страница помещена рядом со страницей 59

- Добавлять развороты к односторонне ориентированному документу.

Многостраничные развороты могут содержать любое количество страниц. Однако это не должно создавать проблему с печатью публикации. В главе 6 обсуждаются возможные проблемы, связанные с планированием и печатью многостраничных разворотов.

Работа с шаблонами страницы

Одна из проблем, постоянно стоящая перед профессиональным дизайнером, — это создание четкого и последовательного внешнего вида документа. К примеру, вы можете сделать так, чтобы содержимое страницы 5 имело визуальную связь с содержимым страницы 10. Кроме того, во внешний угол каждой страницы вы можете добавить название публикации и дату выпуска. Или, например, расположить логотип компании в верхней части каждой из страниц, содержащих ежегодный отчет. Графический символ поместить в определенное место каждой страницы достаточно просто — с помощью графического блока. В длинных публикациях, как правило, используются более сложные возможности форматирования — страницы содержания главы, малые оглавления, страницы основного текста и так далее.

В целом, способность QuarkXPress создавать шаблонные страницы позволяет достичь логичности и законченности документа. Используя шаблонные страницы, которые выступают в роли скелета макета документа, вы можете сохранять любые элементы страницы, чтобы затем повторно использовать их на других страницах того же самого документа. Просто примените шаблонную страницу к другим создаваемым страницам документа (так же, как вы применяете таблицы стилей для автоматического форматирования текста). *Это* освободит вас от необходимости многократного создания одних и тех же блоков и элементов на каждой странице.

Кроме того, шаблонные страницы помогают сохранить четкую логику публикации, они также позволяют добиться значительной гибкости макета. Все изменения, касающиеся шаблонных страниц — добавление, изменение или удаление элементов автоматически переносятся на любые другие страницы документа, созданные на основе этих шаблонных страниц (за исключением тех случаев, когда локальные изменения не относятся к шаблонным страницам документа). После того как элементы шаблонной страницы помещаются на обычные страницы документа, вы можете проводить с этими элементами любые изменения. В целом, документы QuarkXPress могут содержать до 127 пар шаблонных страниц.



Соает

Как правило, шаблонные страницы создаются уже после определения внешнего вида публикации и анализа всех ее элементов. Шаблонные страницы документа включаются в шаблон публикации, который представляет собой скелет всего документа. Дополнительно об этом — в главе 33.

Шаблонная страница по умолчанию

Вы должны четко понимать, что все документы основаны на шаблонной странице. Когда вы создаете любой документ, QuarkXPress сразу же создает шаблонную страницу по умолчанию, которая содержит все блоки и колонки, установленные вами в диалоговом окне New Document. Эта страница носит название A-Master A. В дальнейшем все страницы документа будут базироваться именно на этой странице, до тех пор, пока в результате добавления различных элементов вы не создадите дополнительные шаблонные страницы и не примените их к другим обычным страницам документа. Элементы шаблонной страницы, заданной по умолчанию, а также других шаблонных страниц, отображаемые на страницах документа, называются *шаблонными элементами.*

Создание шаблонных страниц

Для создания шаблонной страницы выйдите из документа и отобразите страницу, в которой вы будете создавать все элементы шаблона документа. После отображения шаблонных страниц вы можете работать с ними как с любыми другими страницами публикации. Единственное отличие шаблонной страницы состоит в том, что их элементы не используются до тех пор, пока вы не примените ее к обычной странице документа.

Отображение шаблонных страниц

Вы можете переключаться между обычными и шаблонными страницами QuarkXPress, используя один из следующих способов.

- С помощью команды меню Page⇨Display (Страница⇨Отобразить). Чтобы отобразить на экране уже существующие обычные страницы документа, выберите команду меню Page⇨Display⇨Document. Для отображения шаблонных страниц выберите команду Page⇨Display⇨Master. На экране отобразится список всех созданных ранее шаблонных страниц (термин *Master)*. Чтобы выбрать для просмотра одну из них, просто щелкните на ней левой кнопкой мыши.
- С помощью комбинации клавиш <Shift+F4> или <Shift+F10> вы можете переключаться между открытыми страницами документа и заданной по умолчанию шаблонной страницей A-Master A.
- Дважды щелкните на значке шаблонной страницы на палитре Document Layout. Чтобы отобразить эту палитру, выберите команду View⇨Show Document Layout или нажмите клавишу <F4> или <F10>.
- Щелкните на меню Page (Страница), расположенном в левом нижнем углу окна документа, а затем выберите шаблонную страницу, как это показано на рис. 9.7.

Прежде чем начать разработку шаблонной страницы, убедитесь в том, что в поле, расположенном рядом со всплывающим меню Page, вы выбрали для отображения именно ту страницу, которая вам необходима.

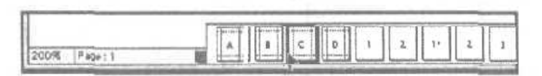


Рис. 9.7. Чтобы ***отобразить*** *шаблонную страницу, выберите* ***ее во всплывающем*** *меню* ***Раде,*** *расположенном* ***в окне*** *документа*

Добавление к шаблонным страницам общих элементов

Отобразив шаблонную страницу, вы можете поместить на нее любые необходимые элементы: текстовые и графические блоки, встроенные текст и графику и т.д. Для этого используются обычные средства, предназначенные для создания элементов. Единственное, что вы не сможете сделать — это добавить текст в автоматический текстовый блок шаблонной страницы. (Более подробно использование автоматического текстового блока, а также его добавление к шаблонным страницам обсуждено в главе 12.) Как правило, шаблонные страницы документа могут содержать следующие общие элементы (рис. 9.8).

- **Верхние** и нижние колонтитулы. Такие элементы, например, как текущие заголовки или номера страниц повторяются на каждой странице документа. Документы, содержащие страницы с разворотом, могут иметь разные колонтитулы для четных и нечет-

ных страниц. Рассмотрим для примера номер страницы — если вы хотите, чтобы номер страницы выводился во внешнем нижнем углу страницы, то нижние колонтитулы правых и левых шаблонных страниц будут отличаться друг от друга,

- **Автоматические номера страниц.** Чтобы задать автоматическую нумерацию страниц, поместите символ Current Page Number (Номер текущей страницы) (комбинация клавиш <Ctrl+3> или <⌘+3>) в том месте шаблонной страницы, где должны отображаться номера страниц.
- Врезки страницы. Информация, расположенная на внешних полях страницы, которая должна повторяться на каждой странице.
- Корпоративные логотипы. Эмблемы или другие фотошаблоны, которые отображаются на всех страницах документа, также помещаются на шаблонные страницы.

Все элементы, которые помещаются на шаблонной странице документа, должны соответствовать общей теме публикации. Однако вы всегда можете изменить элементы шаблонной страницы локально, т.е. на обычных страницах документа. Если изменений требует слишком большое количество страниц, лучше создать дополнительные шаблонные страницы и спроектировать их по-другому.

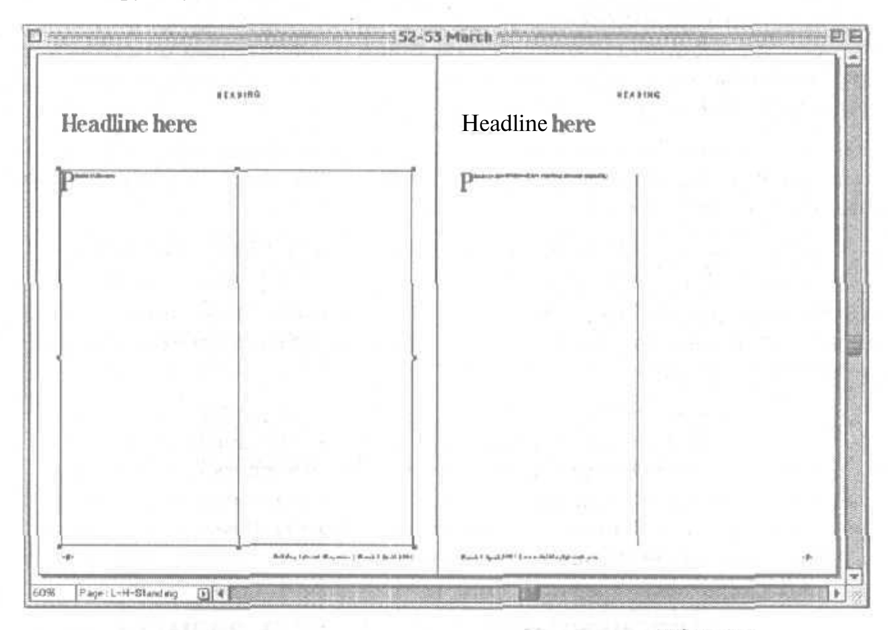


Рис. 9.8. Одна из шаблонных страниц журнала Building Systems содержит метки размещения заголовков статей и разделов, а также колонцифры страницы, расположенные внизу каждой страницы и отличные для левосторонних и правосторонних страниц

Создание и присвоение имени новым шаблонным страницам

Чтобы добавить в документ новую шаблонную страницу, воспользуйтесь палитрой Document Layout. (Выберите команду View⇨Show Document Layout или воспользуйтесь клавишей <F4> или <F10>.) Щелкните на значке Blank Single Page (Пустая одиночная стра-

ница) или Blank Facing Page (Пустой разворот), а затем перетащите его вниз в область шаблонных страниц палитры,



Перемещая значок, будьте внимательны. В том случае, если он перетаскивается в верхнюю правую область существующей шаблонной страницы, QuarkXPress просто заменит текущую шаблонную страницу на новую пустую шаблонную страницу.

Добавление колонцифр

Достаточно часто журналы и информационные бюллетени имеют характерные верхние и нижние колонтитулы (или колонцифры), состоящие из номера страницы, названия публикации и даты ее издания или определенной комбинации перечисленных элементов. Как правило, колонцифры страниц размещаются на шаблонных страницах документа (один тип колонцифр для левосторонней шаблонной страницы и другой тип колонцифр для правосторонней шаблонной страницы), поскольку из всего содержимого колонтитула изменениям подвержен только текущий номер страницы, который QuarkXPress вставляет автоматически. Текст колонтитула, как правило, не изменяется.

Другие документы, такие как учебники или книги, имеют более детализированные верхние и нижние колонтитулы. Достаточно часто верхний или нижний колонтитул включает информацию о текущей главе или даже странице. Если вы хотите, чтобы верхний колонтитул страницы каждого раздела содержал номер страницы и название главы, в первую очередь, вы должны решить: стоит помещать колонтитул на шаблонную страницу, чтобы он автоматически отображался на каждой странице, или вы будете копировать соответствующий текстовый блок на каждую страницу раздела вручную. Ответ на этот вопрос зависит от того, как вы используете шаблонные страницы. Если для каждого из разделов у вас создана отдельная шаблонная страница, то можете создать несколько текстовых блоков колонтитула, каждый из которых соответствует определенному разделу. В том случае, если вы создаете только одну шаблонную страницу, текстовый блок, созданный именно для текущего раздела, необходимо скопировать на каждую страницу раздела.

В действительности, если дальнейшая настройка колонтитулов так или иначе необходима, вы можете использовать оба метода. К примеру, нижний колонтитул может содержать название главы и размещаться на шаблонной странице раздела, а верхний — содержать тему текущей страницы. В этом случае верхний колонтитул должен редактироваться вручную для каждой страницы раздела документа.

Чтобы изменить название новой шаблонной страницы, щелкните на текущем названии страницы, а затем введите новое имя, как показано на рис. 9.9. QuarkXPress добавит к вашему названию страницы алфавитный префикс -А, -В, -С. Для большего удобства, вместо названий присвоенных шаблонным страницам по умолчанию, таких как B-Master В, C-Master С и так далее, старайтесь использовать названия, идентифицирующие направления использования страниц, например, *Features*, *Columns* или *Table of Contents*.

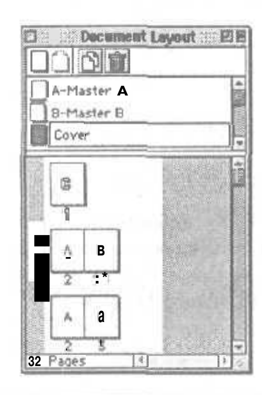
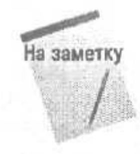


Рис. **9.9.** ***Чтобы изменить*** *имя шаблонной страницы, щелкните на ней мышью*



В том случае, если вы работаете с односторонним документом, можете применить к нему только односторонние шаблонные страницы. Однако, если документ содержит развороты, то к нему можно применить как односторонние шаблоны, так и шаблоны разворотов.

Добавление новых страниц, основанных на шаблонных

Чтобы добавить в документ новые страницы, основанные на созданных ранее шаблонах, воспользуйтесь двумя способами, Во-первых, можно добавить одну страницу или разворот с помощью палитры Document Layout, во-вторых, вставить любое количество страниц, используя диалоговое окно Insert Pages. Если вы добавляете в документ страницы, базирующиеся на шаблонных страницах, все элементы шаблона автоматически отображаются на добавленных страницах документа. Префиксы, обозначенные на значках страницы документа (например, такие как А, В, С), указывают на то, какой тип шаблона применен к текущей странице документа.

Использование палитры Document Layout

Чтобы добавить в документ новую страницу, основанную на созданных ранее шаблонных страницах, откройте палитру Document Layout (команда View⇨Show Document Layout или клавиша <F4> или <F10>). Щелкните на значке шаблонной страницы документа, на основе которой вы хотите создать новую страницу документа, а затем перетащите его в нижнюю часть палитры Document Layout, где отображены страницы документа. Рисунок значка изменится на изображение стрелки или страницы. Расположите страницу документа в необходимом месте и отпустите кнопку мыши, как это показано на рис. 9.10.

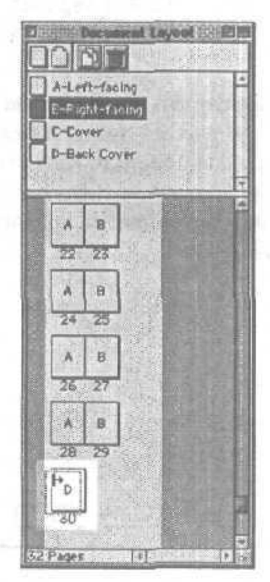


*Рис. 9.10, Добавление страницы, **основанной** на шаблонной странице, перед последней **страницей** документа*

Использование диалогового окна Insert Pages

Вместо использования палитры Document Layout, вы можете прибегнуть к более быстрому способу вставки в документ новых страниц, основанных на шаблонных страницах. Для этого воспользуйтесь командой Page⇨Insert — на экране отобразится диалоговое окно Insert Pages (Вставка страницы). Вставляя страницу в документ, вы можете присоединить к ней одну из шаблонных страниц, выбрав ее из всплывающего меню Master Page (Шаблонная страница). Чтобы связать автоматические текстовые блоки, содержащиеся на страницах и вставляемые в существующую текстовую цепочку, установите флажок опции Link to Current Text. Эта опция доступна только для активного текстового блока и в том случае, если для вставленных страниц включена опция автоматического расположения текстового блока на многих страницах.

Применение шаблонов к страницам документа

Представьте, что ваш документ уже содержит некоторое количество страниц, но вам нужно изменить формат одной из них. Вы можете применить к ней другую шаблонную страницу. Однако иногда выполнить эту задачу очень сложно, поскольку страницы уже содержат определенные элементы. С одной стороны, элементы, использующиеся на новой шаблонной странице, будут помещены поверх элементов, созданных на данной странице документа локально. В свою очередь, элементы предыдущей шаблонной страницы будут либо удалены, либо сохранены, в зависимости от параметров настройки, установленных на вкладке Common диалогового окна Preferences. (Чтобы вызвать это диалоговое окно, выберите команду Edit⇨Preferences или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+Y> или <⌘+Y>.)

Настройки элементов шаблонной страницы в диалоговом окне Preferences

Опция Keep Changes (Сохранять изменения) раздела Master Page Items диалогового окна Preferences (рис. 9.11), включенная по умолчанию для элементов шаблонной страницы, означает, что QuarkXPress будет сохранять любые элементы страницы, которые изменены

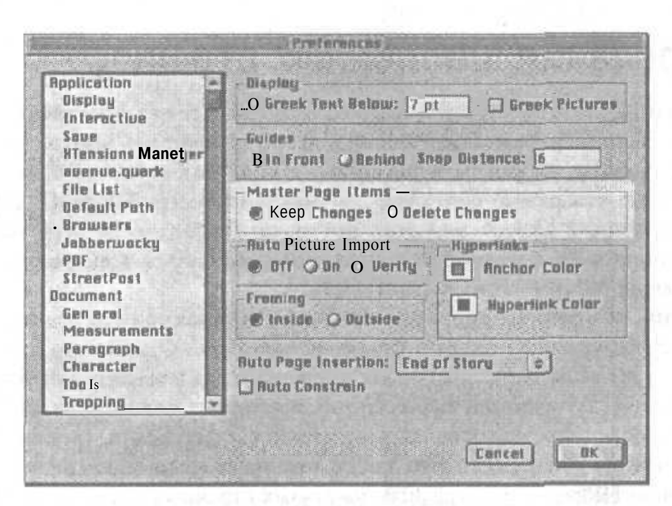


Рис. 9.11. Чтобы установить параметры элементов шаблонной страницы, воспользуйтесь опциями раздела Master Page Items диалогового окна Preferences

локально. Например, текстовый блок, в который уже импортирован текст. Эта опция обеспечивает сохранность содержимого страницы, однако, часть содержимого может перекрываться и страница уже не будет в точности соответствовать примененному к ней шаблону. Другая опция — Delete Changes (Удалять изменения) — удаляет любые измененные локально элементы шаблонной страницы, в результате чего теряется их содержимое.



Независимо от параметров настройки, выбранных в разделе Master Page Items, элементы, созданные локально в пределах одной страницы, при применении новой шаблонной страницы будут сохранены. Поэтому применение новой шаблонной страницы еще не гарантирует, что страница примет строго указанный формат. В некоторых случаях гораздо проще добавить новую страницу, основанную на необходимой шаблонной странице, а затем переместить на нее содержимое старой страницы, после чего старую страницу удалить.

Применение шаблонных страниц

Чтобы применить шаблонную страницу к уже существующим страницам документа, воспользуйтесь палитрой Document Layout (команда View⇨Show Document Layout или клавиша **<F4>** или <F!0>). Применение новой шаблонной страницы нельзя отменить, поэтому, если вы не хотите потерять содержимое текущей страницы, перед тем как выполнить эту операцию, сохраните весь документ. В дальнейшем, если применение новой шаблонной страницы приведет к нежелательным последствиям, вы можете вернуться к сохраненному документу, используя команду меню File⇨Revert to Saved.

- Чтобы применить шаблонную страницу к одной странице или странице разворота, перетащите значок шаблонной страницы в верхнюю часть значка страницы документа.
- Чтобы применить шаблонную страницу к нескольким страницам документа, выделите необходимые страницы, а затем, удерживая клавишу <Alt> или <Option>, щелкните на шаблонной странице, которую вы хотите применить. (Чтобы выделить несколько несвязанных страниц документа, щелкните на них, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘>; чтобы выделить несколько страниц непрерывного диапазона, удерживая нажатой клавишу <Shift>, щелкните на первой и последней страницах диапазона).

Редактирование шаблонных страниц

Всякий раз, когда вы работаете над документом, изменения могут касаться также и шаблонных страниц. Например, вам может понадобиться переместить номер страницы, расположенный внизу страницы, от центра к внешнему полю. Чтобы внести в любую шаблонную страницу изменения, отобразите ее в окне документа (команда Page⇨Display, воспользуйтесь палитрой Document Layout или опциями меню Page), после чего можете вносить в шаблонную страницу любые изменения. Чтобы снова вернуться в документ, воспользуйтесь комбинацией клавиш <Shift+F4> или <Shift+F10>.

Все изменения, которые вы вносите в шаблонную страницу документа, автоматически переносятся на существующие на этой странице элементы. Однако это происходит только в том случае, если вы не делаете локальных изменений для элементов шаблона. К примеру, вы можете изменить дату выпуска журнала, помещенную в колонтитул шаблонной страницы A-Master A. После чего, переключаясь на страницы документа, основанные на шаблоне A-Master A, вы можете обнаружить, что любое локальное изменение колонтитула, например, его удаление, никоим образом не отразится на других страницах документа. В данном случае новая дата не будет добавлена в колонтитул.



Чтобы изменить поля и направляющие колонок шаблонной страницы, отобразите эту страницу на экране и выберите команду меню Page⇨Master Guides. Более подробно об этом — в главе 7.

Перемещение и удаление шаблонных страниц

Поскольку QuarkPress позволяет создавать до 127 шаблонных страниц документа, вы легко можете работать с таким количеством страниц, которое вам необходимо. Кроме того, заданный по умолчанию порядок шаблонных страниц (алфавитный) весьма неудобен для пользователя. Чтобы перестроить или удалить шаблонные страницы документа, воспользуйтесь палитрой Document Layout (команда View⇨Show Document Layout или клавиша <F4> или <F10>).

- Чтобы переместить шаблонную страницу, щелкните на ее значке и перетащите его в верхнюю часть палитры. Перетащите указатель мыши к новому месторасположению и отпустите кнопку мыши — шаблонная страница закрепится в указанном месте списка.
- Чтобы удалить шаблонную страницу, в первую очередь, просмотрите часть документа на палитре Document Layout и убедитесь в том, что шаблонная страница не применена к страницам текущего документа (для поиска воспользуйтесь префиксом страницы). Если нет, то выберите необходимые страницы и просмотрите их. Допускаете ли вы потерю содержимого этих страниц? Выделите значок шаблонной страницы и щелкните на кнопке Delete (Удалить), расположенной в верхней части палитры.

Нумерация страниц и разделов

Если речь идет о добавлении номера страницы документа, доверьте решение этой задачи QuarkXPress — программа все сделает автоматически. Кроме того, QuarkXPress позволяет автоматически добавить, удалить нумерацию страниц, а также переупорядочить страницы при автоматическом обновлении нумерации. Вы можете использовать не только последовательную нумерацию страниц, но и разбить документ на разделы, задавая нумерацию страниц по разделам.

Добавление номеров страниц

Чтобы добавить номер к любой странице документа, щелкните на текстовом блоке, удерживая нажатыми клавиши <Ctrl+3> или <⌘+3>. Добавленный автоматически номер страницы примет формат остального текста. При перемещении страницы номер ее будет изменяться.

Однако, в большинстве случаев, гораздо удобней поместить на шаблонных страницах документа заполнитель номера страницы. В этом случае, все основанные на соответствующем шаблоне страницы, будут иметь номер. Чтобы выполнить это, удерживая нажатыми клавиши <Ctrl+3> или <⌘+3>, щелкните на текстовом блоке шаблонной страницы. После чего на шаблонной странице отобразится заполнитель номера страницы, представляющий собой знак "решетки", заключенного в угловые скобки (<#>). Выделите знак "решетки" и скобки, а затем установите для номера страницы необходимые шрифт и размер символов (рис. 9.12). (Внимательно отнеситесь к внешнему виду номеров страниц, особенно, если номер содержит большое количество знаков.)

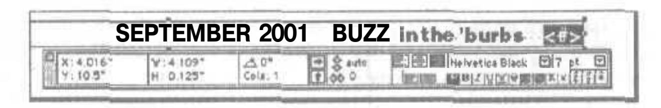


*Рис. 9.12. Заполнитель номера страницы представляет **собой** знак **"решетки",** заключенный в угловые скобки (<#>)*



Совет

В QuarkXPress не существует другого способа добавления автоматической нумерации страниц, поэтому постарайтесь запомнить эту команду. Знак "htitnrb" (#) расположен в верхнем регистре клавиши 3. Поэтому, если вы запомните, что заполнитель номера страницы вводится с помощью этого знака, то запомните и команду клавиатуры — 3.

Разбивка документа на разделы

Вы можете пронумеровать страницы документа QuarkXPress последовательно, от первой до последней. В других случаях, когда документ становится громоздким или когда необходимо придерживаться принятых стандартов форматирования, может понадобиться разбить документ на разделы. Технические руководства или книги, состоящие из глав, чтобы облегчить читателю поиск информации, часто разбиты на разделы (подробные сведения о книгах и главах можно найти в главе 34).

Если документ разбит на разделы, то, как правило, при нумерации страниц возникает желание отразить структуру документа. Например, присвоить одиннадцатой странице в разделе 5 номер *5-11*, позволив читателю легче определить место страницы и раздела в публикации.

Пошаговые инструкции: разбивка документа на разделы

1. Отобразите первую страницу раздела в окне документа. (Для этого щелкните в левом нижнем углу окна документа, а затем убедитесь в том, что на экране отображается правильный номер страницы. Если вы видите часть предыдущей страницы, то QuarkXPress сделает ее первой страницей раздела.) Кроме того, вы можете дважды щелкнуть на значке страницы документа на палитре Document Layout.
2. Выберите команду меню Page⇨Section (Страница⇨Раздел). Если страница документа была выделена на палитре Document Layout, чтобы открыть диалоговое окно Section, удерживая нажатой клавишу <Alt> или <Option>, щелкните на номере страницы, отображенном в левом нижнем углу палитры.
3. Чтобы начать новый раздел, установите флажок опции Section Start (Начало раздела). Другую опцию — Book Chapter Start (Начало главы книги) можете проигнорировать. Более подробно она рассмотрена в главе 34.
4. В поле Prefix (Префикс) введите префикс номера страницы, например, А или 1-, как это показано на рис. 9.13. Префикс номера страницы может содержать до четырех символов. Если вы хотите между префиксом и номером страницы добавить пробел, дефис или другой разделитель, то его нужно ввести как часть имени.
5. В поле Number (Номер) введите номер, который вы хотите присвоить первой странице раздела. Например, если вы работаете с книгой, в которой уже существуют страницы 1 и 2, необходимо начать нумерацию со страницы 3.

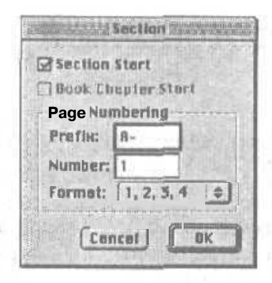


Рис. 9.13. Чтобы установить нумерацию страниц соответственно разделам документа, воспользуйтесь параметрами диалогового окна Section

6. Из раскрывающегося списка Format выберите один из возможных форматов для автоматической нумерации страниц:
   - арабские цифры (1, 2, 3, 4);
   - прописные или строчные римские цифры (I, II, III, IV или i, ii, iii, iv);
   - прописные или строчные буквы (A, B, C, D или a, o, c, d).
7. Щелкните на кнопке OK, чтобы добавить номера страниц раздела. Знак звездочки (*) на палитре Document Layout указывает начало нового раздела.

При перемещении страниц в пределах одного раздела их номера будут автоматически обновляться. При перемещении страниц между разделами номера страниц автоматически принимают формат и номер, принятый в том разделе, в который перемещены страницы.


Совет

После разбивки документа на разделы страницы документа будут иметь два типа номера: абсолютный и номер в разделе. Абсолютный номер страницы указывает на фактическое расположение страницы в документе (1 — первая страница, 2 — вторая страница и так далее) и никоим образом не связан с номером страницы в разделе, отображаемом при печати страницы (например, i, it, iii и так далее). Имейте в виду, что при вводе номера страницы в блоке (например, при перемещении страницы), необходимо ввести полный номер раздела, включая префикс. Однако вы можете ввести и абсолютный номер страницы, поставив перед номером страницы знак "+" (например, первая страница в документе +1).



Если в префиксе номера страницы используется дефис, это может вызвать определенные трудности при вводе диапазона печати в поле Pages (Страницы) диалогового окна Print (Печать). Представьте себе, что вам необходимо напечатать первые пять страниц (1-5), однако префикс номера страницы содержит дефис, поэтому диапазон будет выглядеть как "A-1-A-5". Это приведет QuarkXPress в замешательство. Аналогичный, но менее распространенный пример — использование в префиксе номера страницы запятой вызовет трудности при печати страниц из разных диапазонов. Обе проблемы решаются с помощью средства Page Range Separators (Разделители диапазона страниц), дополняющего основные инструменты, рассмотренные в главе 3.

Четные и нечетные номера страниц

Как правило, в документе, содержащем развороты, в QuarkXPress требуется иметь как номера четных страниц (2, 4, 6), расположенные на левосторонних страницах, так и номера нечетных страниц (1, 3, 5), расположенные на правосторонних страницах, поскольку при изменении ориентации одной страницы QuarkXPress автоматически перераспределяет все следующие после нее страницы. Несмотря на то что страницы, как правило, ведут себя соответственно (правые страницы имеют нечетные номера страниц), последствия перетасовки могут значительно изменить дизайн страниц документа, Поэтому будьте предельно внимательны — старайтесь нечетные номера располагать на правосторонних страницах, а четные — на левосторонних.

Начало документа на левосторонней странице

Имейте в виду, что QuarkXPress плохо воспринимает начало документа с разворотом на левосторонней странице. Однако иногда это просто необходимо. Например, если документ содержит единственную статью для журнала, которая начинается на левой странице разворота. Чтобы обеспечить это, создайте начало раздела на первой странице документа, а затем введите для первой страницы раздела четный номер — QuarkXPress зеркально отобразит страницу в позиции левосторонней, как это показано на рис. 9.14.

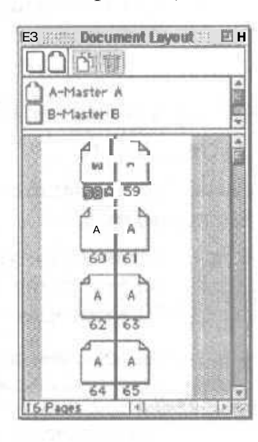


Рис. 9.14. Чтобы начать документ, содержащий страницы с разворотом, с левосторонней страницы, создайте начало раздела с четного номера на первой странице

Генерация маркеров продолжения документа

Всякий раз, когда ваш документ содержит *разрыв* (место, где текст прерывается на одной странице и продолжается на другой связанной странице), вы можете добавить к документу автоматически сгенерированные маркеры *Continued on... (Продолжение на...)* и *Continued from... (Начало на...)*. Для этого создайте текстовые блоки в тех местах документа, где вы хотите разместить маркеры *Continued on...* и *Continued from...*, и убедитесь, что эти блоки связаны между собой (рис. 9.15). Чтобы поместить символ номера страницы, содержащей следующий текстовый блок (в блоке с надписью *Continued on...*), нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+4> или <⌘+4>. Чтобы ввести номер страницы, содержащей предыдущий блок (в блоке с надписью *Continued from...*), нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+2> или <⌘+2>.

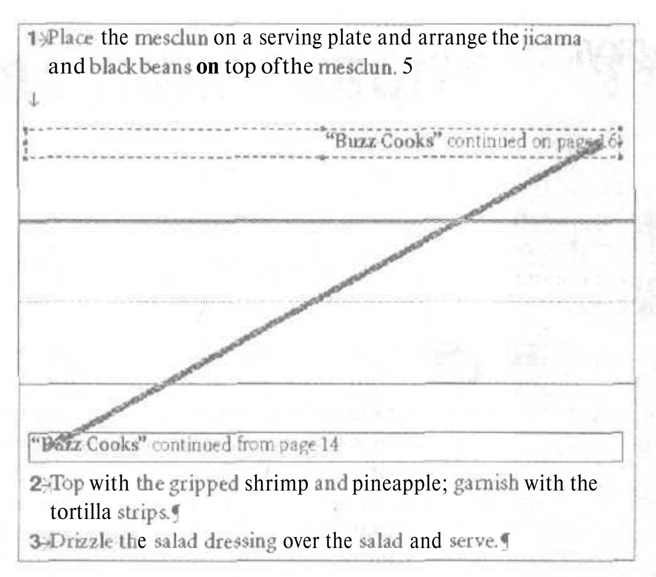


Рис. 9.15. При перемещении страниц, имеющих связанные поля, номера этих страниц автоматически обновляются

Резюме

Возможности QuarkXPress практически не знают границ. По мере необходимости, вы можете добавлять, удалять и перемещать страницы документа. Наиболее наглядный и интерактивный метод внесения изменений документа обеспечивает палитра Document Layout (Макет документа), однако вы можете использовать также команды меню Раде (Страница). Создавая документ, вы можете применять в нем развороты, а также увеличивать количество страниц, перетаскивая значки на палитре Document Layout.

Чтобы автоматически форматировать добавленную страницу или изменить формат уже существующей страницы, воспользуйтесь шаблонными страницами QuarkXPress. Шаблонные страницы, по своей сути, подобны таблицам стилей — изменяя шаблонные страницы, вы можете вносить изменения во все связанные с ними страницы документа. Чтобы упростить навигацию по документу, воспользуйтесь средством автоматической нумерации страниц или разбейте документ на разделы и создайте для каждого раздела свой тип нумерации. Если статьи вашего издания слишком длинные и переходят с одной страницы на другую, можете сгенерировать специальные маркеры *Continued on... (Продолжение на...)* и *Continued from... (Начало на...)*, которые обновляются по мере необходимости.

ГЛАВА

10

Управление слоями

В этой главе...

Занявшись серьезно издательской деятельностью, вы будете удивлены тем, сколько времени тратится на выполнение каждый раз одних и тех же операций. К примеру, на создание нескольких вариантов одного и того же объявления, чтобы клиент мог выбрать удовлетворяющий его вариант. Или другой пример — одно и то же объявление используется для различных сегментов рынка и категорий населения. Безусловно, в таких случаях можно воспользоваться шаблонными страницами, таблицами стилей, библиотеками и другими не менее дееспособными инструментальными средствами. Однако, повторяя шаг за шагом одно и то же и работая с различными версиями одного и того же документа, вы все равно будете попусту тратить драгоценное время. Для более рациональной организации повторяемых действий и предотвращения путаницы со множеством версий одного и того же документа, программа QuarkXPress предлагает пользователю возможность работы со слоями.

Функционально слои несколько подобны набору прозрачных пластиковых накладных листов, которые преподаватели используют для проведения презентаций. Преподаватель может начать презентацию с первого листа, содержащего графический символ, затем добавить еще один лист с текстом описания, а затем вставить третий лист, содержащий диаграмму. Каждый лист имеет свое собственное содержимое, тем не менее, сквозь каждый лист вы можете видеть данные нижних листов. Таким образом создается эффект полного информационного сообщения. Практически то же самое можно сказать и о слоях QuarkXPress, однако, в данном случае вы имеете возможность отделять содержимое некоторых слоев, скрывая или показывая их, блокируя элементы слоев, перестраивая слои и так далее.

Использование слоев обеспечивает дополнительные возможности для создания комплексного дизайна документов QuarkXPress, где одни элементы довольно часто помещаются поверх других. Используя слои, вы можете свободно управлять элементами дизайна, задавая какой из слоев должен отображаться на экране и на бумаге, а какой необходимо изолировать.



Слои впервые появились в программе QuarkXPress 5

Знакомство со слоем

Каждый документ QuarkXPress, до тех пор пока вы не создадите новый слой, содержит слой, заданный по умолчанию — Layer 1, который включает все элементы документа, в том числе и объекты шаблонной страницы. Элементы слоя, заданного по умолчанию, равно как и элементы любого другого слоя, располагаются в стандартном, принятом в QuarkXPress порядке. Первый созданный элемент помещается на задний план, а последний элемент — на передний. Все остальные элементы располагаются между первым и последним элементами в порядке создания.



Более подробно о порядке расположения элементов рассказано в главе 8.

Как и в случае использования прозрачных накладных листов, порядок слоев определяет порядок расположения элементов. Элементы нижнего слоя располагаются позади других элементов, а элементы высшего слоя — поверх всех остальных. Обратите внимание; на рис. 10.1 слои, расположенные внизу списка, содержат различные элементы фоновой фотографии. Слой, заданный по умолчанию, содержит отдельный элемент дизайна — круг с тенью.



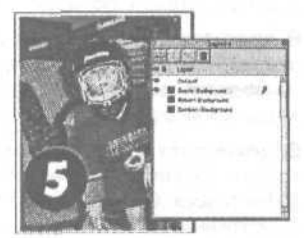


Рис. 10.1. Чтобы подобрать фотографию для обложки этого приглашения, укажите необходимый слой изображения. Поместите несколько различных фотографий на отдельные слои, а затем напечатайте несколько версий приглашения, не создавая каждый раз ничего заново

Несмотря на то что слои часто сравнивают с прозрачными накладными листами, все же они отличаются от последних; слои не привязываются к отдельным страницам. Каждый слой имеет отношение ко всему документу в целом. Конечно, при работе с небольшим приглашением это не имеет решающего значения, но при работе с буклетом, содержащим 24 страницы, приводит к существенным отличиям. Имейте в виду, что при создании слоев и размещении на них элементов, весьма важно, чтобы общая стратегия касалась всех страниц документа.

Инструменты управления слоями

Для работы со слоями в QuarkXPress вы можете воспользоваться одним из следующих инструментов: палитрой Layers (Слои), опциями установок слоев или меню View (Вид), которое отображает элементы слоев. Как правило, вам придется использовать палитру Layers.

Палитра Layers

Палитра Layers (рис. 10.2) — это основной инструмент создания и управления слоями. (Чтобы отобразить палитру Layers, выберите команду меню View⇨Show Layers.) Кнопки и значки палитры позволяют разработчику управлять созданными им слоями, а также использовать для этого контекстное меню палитры Layers. Чтобы отобразить его, щелкните на палитре правой кнопкой мыши (в Mac щелкните на палитре, удерживая нажатой клавишу <Control>). (Если, работая в Mac, вы изменили установки по умолчанию, чтобы отобразить контекстное меню, вам, возможно, придется щелкнуть на палитре, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Control+Shift>.)

Стратегическое использование слоев

Откровенно говоря, большинство пользователей QuarkXPress при работе со слоями редко избегает неприятностей. Как и многие другие функциональные средства QuarkXPress, слои предназначены для использования в среде долгосрочных, периодически переиздаваемых изданий. Однако они часто не менее полезны в проектах, включающих много входящей информации, а также требующих совместной работы над ними. Оцените внимательно возможности слоев и решите, насколько они соответствуют последовательности ваших действий. В конечном итоге, знание правил использования слоев документа поможет вам сохранить время и предотвратить ошибки, которые часто возникают при внесении изменений во множество документов.

Предположим, что вы имеете несколько копий одного и того же объявления, которые отличаются только заголовками и изображениями городов. Разместите стандартную информацию документа на одном слое, а изменяющуюся информацию на других слоях документа. В дальнейшем, если вам необходимо внести изменения в стандартную информацию документа, это достаточно сделать только один раз. Чтобы напечатать различные версии объявления, выберите необходимый слой и напечатайте документ.

Как правило, слои используются в следующих ситуациях.

* В проектах с фоновыми изображениями высокого разрешения, например, в текстурах, перерисовка которых требует много времени. Разрабатывая другие элементы проекта, вы можете скрыть этот слой, а затем отобразить его вновь, чтобы оценить внешний вид всех элементов в целом.
* В документах, которые издаются в нескольких вариантах. Например, вы можете создать объявление ресторана с различными ценами для разных городов или каталог косметической продукции, ассортимент которого зависит от возрастной категории потребителей. Поместите изменяющееся содержимое на отдельные слои, а затем напечатайте те из них, которые необходимы в текущий момент.
+ В проектах, содержащих непечатаемые элементы. Вы можете использовать слой, не содержащий ничего, кроме комментариев дизайнера, которые удаляются после завершения работы над документом. (Это более быстрый и эффективный способ, чем запрет печати элементов, устанавливаемый с помощью параметров диалогового окна Modify.)

4 В публикациях, переведенных на несколько языков. В зависимости от макета документа вы можете разместить все общие элементы дизайна на первом слое, а затем для каждого текста, написанного на различных языках, использовать отдельный слой. В дальнейшем, чтобы изменить общие элементы, необходимые изменения достаточно внести только один раз, что невозможно при создании нескольких копий оригинального документа, переведенных на различные языки.

* В экспериментах с различными версиями макета одного и того же документа. Чтобы показать своему клиенту различные варианты макета документа, вы можете скрывать и отображать созданные слои. Подобная стратегия позволяет использовать стандартные элементы макета, такие как, например, эмблемы или информацию о компании в нескольких версиях одного и того же проекта документа.
* В комплексных проектах, содержащих много накладывающихся элементов, обтекание текста и сгруппированные элементы. Представьте себе, что фон страницы состоит из квадратов, заполненных цветом по типу шахматной доски. Чтобы при работе с

другими элементами случайно не испортить эти блоки, поместите их на один специальный слой и изолируйте его от других элементов. В дальнейшем вы можете скрывать этот слой, работая с другими элементами, или отображать его для управления только им, либо закрепить этот слой, чтобы его элементы нельзя было выделить.

Принимая решение, использовать слои или нет и помещать ли на отдельные слои элементы, имейте в виду, что слои распространяются на весь документ, а не только на отдельно выбранную страницу.

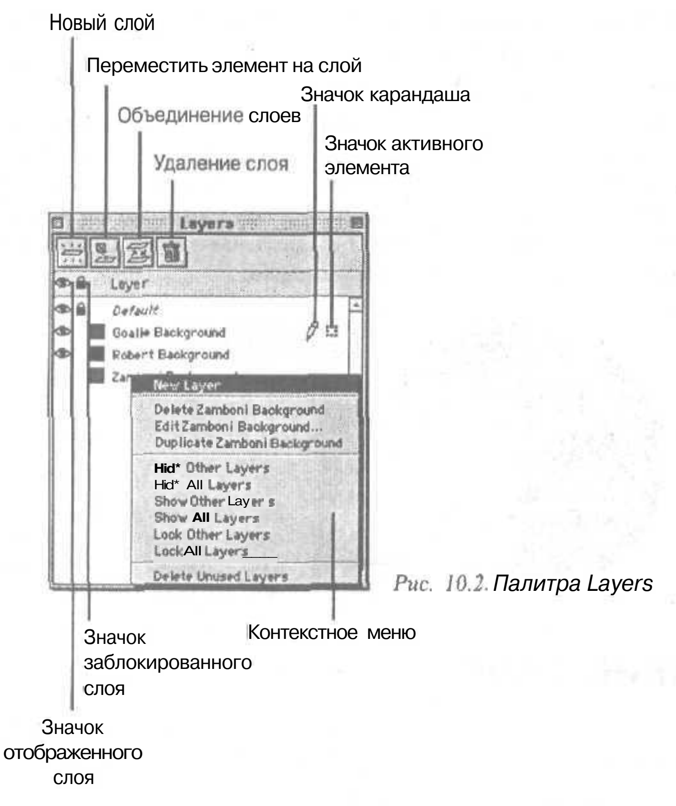


Рис. 10.2. Палитра Layers



Как и в случае с другими палитрами, в QuarkXPress, работая с палитрой Layers, вы можете получать всплывающие подсказки по использованию того или иного средства палитры. Для этого установите флажок опции Show Tool Tips (Показывать всплывающие подсказки инструментов) вкладки Interactive (Интерактивность) диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Shift+Option+⌘+Y>). Просмотрев возможности необходимого средства, вы интуитивно сможете понять принципы его работы и метод воздействия на слои.

Настройки слоя

Чтобы задать по умолчанию некоторые характеристики слоя, например, закрепить его элементы, воспользуйтесь установками слоя. Для этого выберите команду меню Edit⇨Preferences⇨Preferences или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Shift+Option+⌘+Y>, а затем щелкните на вкладке Layer. Установки слоя, представляющие собой атрибуты, рассмотрены несколько позже в этой главе.

Визуальные индикаторы

Достаточно часто, при работе со слоями QuarkXPress, у пользователя может возникнуть вопрос: к какому именно слою относится выделенный в настоящий момент элемент. Чтобы определить это, воспользуйтесь одним из трех следующих способов.

- Выберите команду меню View⇨Show Visual Indicators (Вид⇨ Показать индикаторы). На каждом из элементов отобразится маленький цветной маркер, цвет которого соответствует цвету, указанному слева от названия каждого слоя на палитре Layers.
- Подведите указатель мыши к инструменту Visual Indicator, и на экране отобразится название соответствующего слоя, как это показано на рис. 10.3.
- Щелкните на интересующем вас элементе — на палитре Layers справа от названия слоя, на котором расположен этот элемент, отобразится значок Active Item (Активный элемент), представляющий собой небольшое выделенное поле. При выборе нескольких элементов, расположенных на различных слоях, значок Active Item будет отображен сразу для нескольких слоев. В этом случае принадлежность элементов к определенному слою определить несколько сложнее.



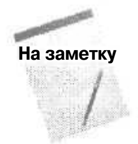
Рис. 10.3. Инструмент Visual Indicators позволяет определить, к какому именно слою принадлежит тот или иной элемент

Создание слоя

QuarkXPress позволяет создавать до 256 слоев в одном документе. Каждый вновь создаваемый слой автоматически становится активным, после чего вы можете смело начинать работать с ним.

Добавление слоя

Чтобы создать новый слой, щелкните на кнопке New Layer (Создать слой) на палитре Layers, как это показано на рис. 10.4. или выберите из контекстного меню команду New Layer. Новый активный слой будет помещен поверх всех уже существующих слоев документа. Имейте в виду, что при создании нового слоя неважно какая из страниц документа является текущей — новый слой охватывает все страницы документа.



Обратите внимание: вы не можете создавать слои для шаблонных страниц, поскольку элементы шаблонных страниц всегда сохраняются на слое, заданном в QuarkPress по умолчанию. При перемещении элементов шаблонных страниц на различные слои обычных страниц документа они уже не рассматриваются как элементы шаблонных страниц документа и не подвергаются изменению при модификации шаблонной страницы.

Настройка слоев

Каждому созданному слою документа автоматически назначаются имя (Layer 1, Layer 2 и так далее) и цвет. Кроме того, с помощью установок слоя ему назначаются и другие атрибуты: отображение элементов слоя, закрепление элементов и так далее. Дизайнер может свободно изменять любые атрибуты слоя и его настроек, поэтому создаваемые слои могут значительно отличаться друг от друга. Чтобы отредактировать атрибуты слоя, дважды щелкните на нем или выделите его и выберите из контекстного меню команду Edit Layer (Изменить слой). На экране отобразится диалоговое окно Attributes (Атрибуты) (рис. 10.5), которое содержит элементы управления цветом и названием слоя, а также четыре опции, доступных на вкладке Layer диалогового окна Preferences.

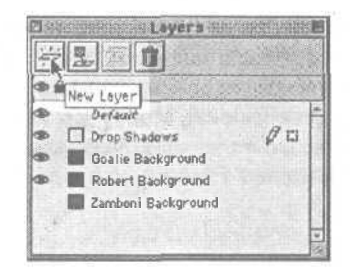


Рис. 10.4, Создание нового слоя

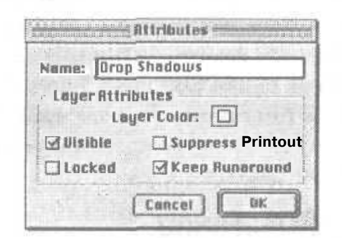


Рис. 10.5. Чтобы изменить название и цвет слоя, отображаемые с помощью инструмента Visual Indicators, воспользуйтесь параметрами диалогового окна Attributes

Поле Name

Введите в поле Name (Название) описательное имя слоя. Имя слоя может содержать до 32 символов. Например, если вы применяете несколько слоев для различных версий проекта документа, можете использовать следующие названия слоев: *Flowered Background, Striped Background* и *Text.*

Кнопка Layer Color

Цвет слоя позволяет определить, к какому именно слою относится выделенный в настоящий момент элемент. Цвет слоя отображается слева от названия слоя на палитре Layers и на визуальном индикаторе каждого элемента в отдельности. (Чтобы отобразить визуальный индикатор, выберите команду View⇨Show Visual Indicators) По умолчанию каждому новому слою QuarkXPress назначает собственный цвет, однако вы можете изменить цвета слоев, применяя к каждому из них оттенок, имеющий для вас определенное визуальное значение или характеризующий установленную последовательность расположения элементов. Щелкните на кнопке Layer Color (Цвет слоя) и выберите один из цветов, установленных в вашей операционной системе по умолчанию.

Опция Visible

Флажок, установленный по умолчанию, опции Visible определяет, должны ли отображаться элементы текущего слоя. Неотображенные элементы, кроме того, не должны выводиться на печать. Установленный флажок этой опции приводит к тому же результату, что и щелчок на значке Visible (глаз) на палитре Layers (Слои).

Поле Locked

По умолчанию флажок опции Locked не установлен. Эта опция позволяет блокировать возможность редактирования элементов слоя с помощью мыши. Чтобы предотвратить случайные изменения размеров, формы, а также других параметров элементов с помощью мыши, установите флажок опции Locked. (В дальнейшем, чтобы изменить закрепленные элементы, вы можете воспользоваться палитрой Measurements или параметрами диалогового окна Modify). К примеру, вы можете закрепить слой, содержащий фоновое изображение или любые другие элементы, использующиеся в каждой версии одного и того же документа. Использование флажка опции Locked равносильно щелчку на значке Lock палитры Layers.

Поле Suppress Printout

По умолчанию флажок опции Suppress Printout (Запретить печать) не установлен. Эта опция позволяет управлять печатью элементов слоя. Чтобы запретить печать всех элементов слоя, установите этот флажок. (Чтобы запретить печать только нескольких элементов слоя, установите флажок опции Suppress Printout диалогового окна Modify для каждого элемента в отдельности.) В том случае, если для выбранного слоя не установлен флажок опции Visible, независимо от того установлен флажок опции Suppress Printout или нет, элементы этого слоя печататься не будут.

Поле Keep Runaround

Установленный по умолчанию флажок опции Keep Runaround (Обтекание скрытых элементов) задает обтекание текста для элементов, расположенных на неотображаемых слоях документа. Другими словами, если вы хотите, чтобы при работе с одним из слоев документа текст, содержащийся на этом слое, располагался вокруг элементов других слоев документа, как это показано на рис, 10.6, установите флажок Keep Runaround. Однако, если вы просто редактируете текст и обтекание текста не имеет для вас никакого значения, или для определенных слоев не использовано — флажок опции Keep Runaround не устанавливается.

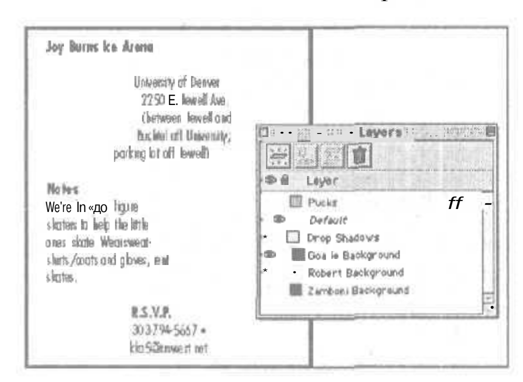


Рис. 10.6. Если флажок опции Keep Runaround установлен, текст видимого слоя будет обтекать элементы, расположенные на скрытых слоях документа. В данном примере текст, помещенный на слое Pucks, располагается вокруг графических изображений другого слоя, представляющих собой хоккейные шайбы

Элементы слоя

Независимо от того, разрабатываете вы новый шаблон журнала с нуля или просто изменяете уже существующее объявление, вы можете изолировать на слоях документа отдельные типы элементов. Кроме того, вы можете создать элементы на одном слое, а затем перемещать или копировать их на другой слой документа.

Активный слой

Активным слоем называется тот слой, который в настоящий момент используется для создания элементов. Вы можете создавать элементы с помощью специальных инструментальных средств, перемещать элементы на слой из библиотеки или любого другого документа или вставлять элементы из других слоев. На тот факт, что слой активен, указывает также значок Pencil (Карандаш), расположенный справа от названия слоя (рис. 10.7). Несмотря на то что одновременно можно выделить больше одного слоя, активным может быть только один из них. Чтобы сделать активным другой слой, щелкните справа от названия необходимого слоя и переместите значок карандаша. Чтобы слой стал активным, в первую очередь, он должен быть видимым.

Выделение элементов слоя

Независимо от того, какой из слоев является активным в настоящий момент, вы можете выделять, перемещать и изменять элементы любого видимого незакрепленного слоя. В то же время вы можете выделять и управлять элементами, размещенными на других слоях документа. Чтобы отобразить или закрепить необходимый слой документа, воспользуйтесь значками Visible (Видимый) и Lock (Закрепить), расположенными на палитре Layers, или опциями Visible и, соответственно, Locked в диалоговом окне Attributes.

Использование палитры Layers при работе с выделенными элементами предоставляет пользователю следующие возможности.

- Определять слой, в котором расположен выделенный элемент, с помощью цвета индикатора, находящегося слева от названия слоя (Чтобы отобразить визуальный индикатор, выберите команду View⇨Show Visual Indicators).
- Отображать название текущего слоя. Чтобы отобразить название слоя, наведите указатель мыши на его индикатор.
- Определять слои документа, к которым относятся активные в настоящий момент элементы. Обратите внимание: на рис. 10.8 слои, содержащие активные элементы, имеют небольшой квадратик, расположенный справа от названия слоя.

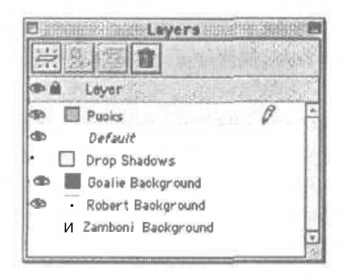


Рис. 10.7. Значок карандаша говорит о том, что слой активный и любые созданные пользователем элементы будут размещены именно на нем. В данном примере активным является слой Pucks

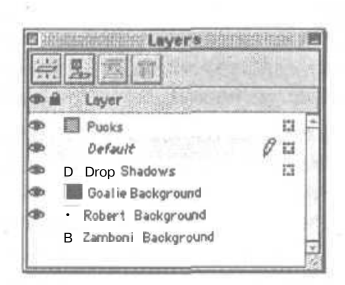
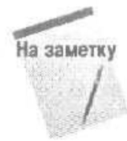


Рис. 10.8. Небольшой квадратик, расположенный справа от названия слоя, указывает на то, что выделенный элемент расположен на указанном слое документа. В данном примере выделенные элементы расположены на слоях Pucks, Default и Drop Shadows

Размещение элементов на слое

Прежде чем поместить на слой элементы, его необходимо активизировать. Активный слой помечается значком карандаша справа от названия. Чтобы разместить элементы на слое, вы можете воспользоваться следующими методами.

- Используйте любые инструментальные средства, предназначенные для создания элементов, а именно, текстовых и графических блоков, текстовых контуров и обычных линий.
- Вставьте элементы, скопированные в буфер, используя команду Paste (команда Edit⇨Paste (Правка⇨Вставить) или комбинация клавиш <Ctrl+V> или <⌘+V>).
- Переместите на слой элементы другого документа или библиотеки элементов.



Имейте в виду, что элементы, перемещаемые из других документов, вставляются вместе с теми слоями, на которых они расположены (за исключением элементов слоя, заданного по умолчанию). Однако другие элементы перемещенного слоя не добавляются. В том случае, если название слоя, перемещенного вместе с элементом, аналогично названию слоя, уже существующего в этом документе, новое название слоя помечается символами звездочек.

Перемещение элементов между различными слоями документа

Тот факт, что элемент помещен на один из слоев документа, еще не значит, что вы не можете перемещать его. Вы можете копировать и вставлять элементы на любой выбранный слой, а также перемещать их, используя палитру Layers. Чтобы выделить несколько элементов слоя, щелкните на них, удерживая нажатой клавишу <Shift>, после чего можете перемещать их одним из следующих способов.

- Чтобы вставить элементы на другой слой документа, для начала, скопируйте или вырежьте их — элементы автоматически помещаются в буфер обмена. Активизируйте слой, на который должны помещаться элементы, а затем выберите команду меню Edit⇨Paste (Правка⇨Вставить) или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+V> или <⌘+V>. Этот метод удобно использовать для перемещения элементов, расположенных на различных слоях документа.
- Чтобы переместить элементы на другой слой документа, вы можете перетащить квадратик активного элемента, расположенный справа от названия слоя, на другой слой, как это показано на рис. 10.9. Обратите внимание на то, что при использовании этого метода, не имеет значения, какой из слоев документа является в настоящий момент активным. Тем не менее, он не может использоваться для перемещения элементов различных слоев на один слой. (Если вы выделяете сразу несколько элементов, расположенных на различных слоях документа, то в результате перетаскивания перемещаются только те элементы, которые расположены на слое первого выделенного элемента.)
- Чтобы выделить слой, на который будут перемещены элементы, используя его имя, выделите необходимые элементы и щелкните на кнопке Move Item to Layer (Переместить элемент на слой). На экране отобразится диалоговое окно Choose Destination Layer (Выбор целевого слоя), используя параметры которого, вы можете указать слой, на который перемещаются элементы.

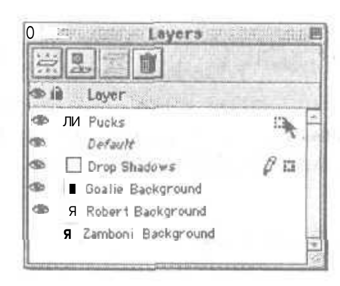


*Рис. 10.9. Чтобы переместить выделенные элементы на другой слой, **просто** перетащите на него квадратик активного элемента. В данном примере элемент **Drop Shadow** перемещен на слой Pucks*

Управление слоями

Используя палитру Layers, вы можете выделять любой из слоев документа целиком и управлять **им** так, как необходимо. Любые изменения слоя касаются всех элементов текущего слоя. К примеру, при скрытии слоя, все элементы этого слоя окажутся невидимыми; при перемещении слоя поверх других слоев документа, все элементы слоя разместятся поверх элементов нижних слоев документа. Как правило, управляя отдельными слоями целиком, вы можете выполнять следующие действия: скрывать и закреплять слои, их элементы, перестраивать, а также объединять и удалять их.

Отображение и скрытие слоев

Скрытие слоя документа автоматически запрещает отображение или вывод на печать элементов, расположенных на этом слое. Причины скрытия слоя весьма различны. Например, чтобы ускорить вывод публикации на печать, вы можете скрыть слой, содержащий графику, для которой требуется высокое разрешение. Или, может, вы хотите выбрать одну из версий печатного издания, а то и просто обратиться к определенной части проекта, скрывая при этом другие, отвлекающие внимание области. Имейте в виду, что при использовании команд Spell Check (Проверка правописания) и Find/Change (Найти и заменить), предназначенных для редактирования текста, скрытые слои могут временно отображаться. Чтобы отобразить или скрыть слой документа, вы можете воспользоваться опциями палитры Layers.

- Чтобы скрыть слой документа, щелкните на значке Visible, расположенном в первом столбце слева от названия слоя. Если значок в столбце отсутствует, это указывает на то, что данный слой скрыт. Чтобы отобразить слой, щелкните на этом столбце еще раз (рис. 10.10).
- Чтобы скрыть или отобразить слой документа, щелкните на нем дважды, а затем установите или сбросьте флажок опции Visible диалогового окна Attributes.

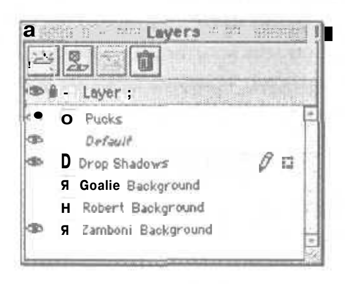


*Рис. 10.10. Значок **Visible** указывает на то, что все элементы данного **слоя** видимые. В данном примере **скрытыми** являются слои Goalie Background и Robert **Background***

- Вы можете воспользоваться одной из опций контекстного меню: опция Hide Others (Скрыть другие) скрывает все слои документа, кроме выделенного слоя, опция Hide All (Скрыть все) скрывает все слои документа, опция Show Others (Показать другие) отображает все слои документа, за исключением выделенного слоя, а опция Show All (Показать все) отображает все слои документа.

Закрепление элементов на слое

Работа над макетом документа, как правило, не прекращается до завершения проекта. Однако, что если вы уже закончили определенную часть работы и приступаете к другой? Как сделать так, чтобы при работе с оставшимися элементами, вы не испортили уже созданные? Для того чтобы избежать несанкционированных изменений элементов слоя, вы можете закрепить его, после чего вы не сможете ни выделять элементы этого слоя, ни изменять их с помощью мыши. Само по себе закрепление, равно как и снятие закрепления — задачи достаточно простые, поэтому, если в настоящий момент вы не работаете со слоем, можете его закрепить, а затем снять закрепление и внести необходимые корректировки. Чтобы закрепить или снять закрепление слоя, воспользуйтесь палитрой Layers.

- Чтобы закрепить слой, щелкните кнопкой мыши на пустом блоке во втором столбце слева от названия слоя. Закрепленный слой помечается значком Lock. Чтобы снять закрепление слоя, снова щелкните на значке Lock.
- Чтобы закрепить слой или снять с него закрепление, вы воспользуйтесь опциями диалогового окна Attributes. Щелкните дважды на слое, а затем установите или сбросьте флажок опции Locked.
- Вы можете использовать опции контекстного меню: Lock Other Layers (Закрепить остальные слои) закрепляет все слои документа, за исключением выделенного, опция Lock All Layers (Закрепить все слои) закрепляет все элементы всех слоев документа.



Имейте в виду, что при закреплении выделенного элемента на определенной странице документа (команда меню Item⇨Lock или клавиша <F6>), он будет оставаться закрепленным независимо от статуса слоя, на котором он расположен. Помните: для изменения закрепленных элементов и элементов, расположенных на закрепленных слоях, вы можете использовать палитру Measurements или диалоговое окно Modify.

Порядок расположения элементов на слое

Как правило, каждый слой документа имеет свой собственный порядок расположения элементов, от нижнего к верхнему, при этом самым нижним элементом является первый созданный вами элемент. Чтобы изменить порядок расположения элементов слоя, воспользуйтесь одной из команд группы Send (Переместить) меню Item (Элемент). Все элементы документа помещаются в том порядке, в котором слои соответствующих элементов расположены на палитре Layers. Слой, расположенный вверху списка, содержит самые верхние элементы, а слой, расположенный внизу списка — самые нижние элементы.

Перемещение слоя

Предположим, что вам необходимо переместить все элементы одного слоя поверх элементов другого слоя, и это выполняется для всего документа в целом. В этом случае вы можете переместить один из слоев документа вниз или вверх по списку. Чтобы переместить тот

или иной слой, выделите его, а затем, удерживая нажатой клавишу <Alt> или <Option>, перетащите его в новое место списка, как это показано на рис. 10.11. (Перемещаемый слой располагается на одну позицию выше слоя, на котором вы остановили указатель мыши.)



Перемещая слой, имейте в виду, что он распространяется на весь документ в целом, поэтому, изменяя порядок слоев, вы фактически изменяете порядок расположения элементов на всех страницах.

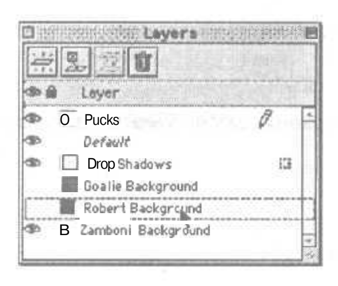


Рис. 10.11. Чтобы изменить порядок расположения слоев документа, удерживая нажатой клавишу <Alt> или <Option>, перетащите слой в новое ***место*** *списка, В данном примере* ***слой*** *Pucks расположен перед слоем Robert* ***Background***

Скрыть или отобразить слой?

Конечно, вам может понравиться идея перемещения элементов на передний план каждый раз, когда вы захотите отредактировать тот или иной элемент. Следуя этим принципам, вы можете подвергнуть себя соблазну переместить необходимый слой в верхнюю часть списка, с легкостью отредактировать его, а затем переместить на старое место. Однако от этой затеи лучше отказаться. В подобных случаях возьмите себе за правило скрывать остальные слои документа.

Объединение слоев

Представьте себе, что несколько слоев документа содержат элементы, которые вы хотели бы отнести к одному основному слою документа. Чтобы выполнить эту задачу, воспользуйтесь средством объединения слоев. Кроме того, средства управления слоями в QurkXPress настолько обширны, что редко кто из начинающих пользователей сможет избежать создания излишне сложного документа, Например, поместив один и тот же элемент на различные слои документа, со временем вы поймете, что с документом стало трудно работать. Чтобы изменить сложившуюся ситуацию, вы можете объединить все слои документа, чтобы "свести" их в один слой.

Пошаговые инструкции: объединение слоев

1. Снимите закрепление слоев, которые необходимо объединить.
2. Выделите слои, которые будут объединяться. Чтобы выделить несколько произвольно расположенных слоев, щелкните на них, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘>; чтобы выделить несколько слоев документа, расположенных в одном диапазоне, удерживая нажатой клавишу <Shift>, щелкните на первом и последнем слое диапазона.
3. Щелкните на кнопке Merge Layers (Объединить слои) на палитре Layers.
4. Из раскрывающегося списка Choose Destination Layer (Целевой слой) диалогового окна Merge Layer (рис. 10.12) выберите целевой слой, а затем щелкните на кнопке OK. Все слои, кроме целевого, будут удалены, а элементы сведены.



Рис. 10.12. В данном примере элементы слоя Pucks объединены с элементами слоя Shadow, после чего слой Pucks удаляется.



При объединении **слоев** элементы **верхних слоев** помещаются **поверх** элементов нижних слоев документа.

Дублирование слоев

В случае возникновения такой необходимости вы можете дублировать существующий слой. Предположим, что вы имеете две версии текста одного и того же документа. Для создания двух одинаковых слоев документа, имеющих различную текстовую информацию, скопируйте слой, содержащий текстовый блок, а затем импортируйте в эти два слоя необходимый текст. Чтобы получить копию слоя, выделите его, а затем выберите из контекстного меню команду Duplicate Layer (Дублировать слой).

Удаление слоев

Предположим, что вы уже тщательно распределили все составляющие элементы по различным слоям документа, в результате чего один из слоев документа стал попросту ненужным. В этом случае вы можете удалить его. Например, если вы имеете две различные версии проекта визитной карточки и принимаете решение в пользу одной из них, просто удалите слой, содержащий непринятый вариант. В отличие от скрытия, после удаления одного из слоев документа размер последнего уменьшается, что позволяет предотвратить все возможные проблемы при печати.

Сохранение элементов удаленных слоев

При удалении слоев вы можете поступить таким образом:

- удалить все элементы слоя во всем документе;
- переместить все элементы слоя на другой слой.

Чтобы убедиться в ненужности других элементов слоя, перед удалением последнего скройте остальные слои документа, а затем просмотрите все оставшиеся элементы на каждой странице. Если отдельные элементы вам все же потребуются, просмотрите весь документ и выберите слой для их сохранения (т.е. задайте порядок расположения элементов). Если в сохранении нуждаются только несколько элементов, перетащите их в буфер обмена или библиотеку.

Выделение и удаление слоя

С помощью палитры Layers вы можете удалять один или сразу несколько выделенных слоев документа, а также все неиспользуемые слои документа.

- Чтобы удалить один слой документа, выделите его, а затем щелкните на кнопке Delete Layer или выберите из контекстного меню команду Delete Layer.
- Чтобы удалить несколько произвольно расположенных слоев, выделите их, используя клавишу <Ctrl> или <⌘>. Для удаления нескольких слоев, расположенных в одном диапазоне, выделите их, удерживая клавишу <Shift>, а затем щелкните на кнопке Delete Layer (Удалить слой) палитры Layers.
- Чтобы удалить все неиспользуемые слои, т.е. слои, не содержащие элементов, из контекстного меню палитры Layers выберите команду Delete Unused Layers (Удалить неиспользуемые слои).

В том случае, если удаляемые слои содержат элементы, вы можете переместить или удалить их, используя опции диалогового окна Delete Layer. Чтобы удалить все элементы, щелкните на кнопке Delete Items on selected Layer(s) (Удалить элементы выделенного слоя). Чтобы переместить элементы слоя, щелкните на кнопке Move Items to Layer (Переместить элементы на слой) и выберите из выпадающего меню целевой слой (рис. 10.13).

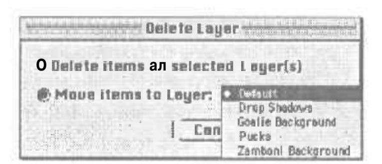


Рис. 10.13, При удалении слоев вы можете переместить ***их*** *элементы на другие слои документа*

Печать слоев

Если вы используете слои для хранения различных версий макета публикации в одном и том же документе, вы должны быть уверены в том, что при печати публикации на бумагу всегда будут выводиться именно те слои документа, которые вам необходимы. Помните: слои, не отмеченные значком Visible никогда не печатаются. Поэтому самый легкий способ предотвращения печати слоя — это скрыть его с помощью палитры Layers. Кроме того, вы можете дважды щелкнуть на слое и установить для него флажок опции Suppress Printout (Запретить печать), в результате чего даже видимый на экране слой печататься не будет.

И, если вы отправляете свою публикацию в издательство, убедитесь в том, что там понимают, какие из слоев вы намереваетесь печатать. В действительности же гораздо безопасней создать несколько копий документа (команда File⇨Save As или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+S> или <Option+⌘+S>, а затем удалите те слои, которые не будут печататься).

Резюме

Прислушайтесь к совету профессионалов — потратьте немного времени на изучение и использование потенциальных возможностей слоев и вы сэкономите массу времени и сил, которые часто тратите на создание многоязычных публикаций, версий документа, а также управление различными элементами макета документа. До тех пор пока вы не создадите новый слой, все элементы будут помещаться на слои, заданные по умолчанию. Несмотря на то

что каждый слой имеет свой собственный порядок расположения элементов, порядок слоев оказывает не меньшее влияние на расположение элементов.

Пользователь может легко создавать элементы, используя для этого активный слой, а также перемещать созданные элементы на любые слои документа. Элемент, помещенный на слой изменяется, но только при условии, что к слою этого элемента не применены функция скрытия и закрепления, Скрытие слоя запрещает не только отображение его элементов, но и вывод на печать. В завершение работы над макетом документа вы можете объединять и удалять слои документа.

Текст

ЧАСТЬ

III

Текст — это основа любой публикации. Часто критикуемый, но так необходимый для донесения необходимых сведений до читателя. Не будь текста, смысл публикации также исчезает (фотокаталоги и репродукции произведений искусства — не в счет). В конце концов, только словами (которые составляют текст) можно точно и четко выразить любую законченную мысль.

Текстовые данные часто выступают основным видом информации, содержащейся в публикации. Наряду с этим сам текст редко вводится в программе макетирования документов. Для этого существуют текстовые процессоры и редакторы. При изучении этой части вам необходимо постичь основы управления текстовыми файлаим и средствами импортирования текста в QuarkXPress.

Операцией импортирования текста задачи, решаемые QuarkXPress, не ограничиваются. Оснащенная собственными средствами форматирования и редактирования текстовых фрагментов, эта программа станет эффективным дополнением любого текстового процессора.

В этой части...

ГЛАВА 11

Текстовые файлы

В этой главе...

Подготовка текстовых файлов

Импортирование текстовых файлов

Экспортирование текстовых файлов

Резюме

В большинстве издательских систем для набора текста используют текстовый процессор, такой как Microsoft Word или WordPerfect. Чаще всего текстовые файлы импортируют в документы QuarkXPress. Одной из причин является то, что текстовые процессоры дешевле, чем программы макетирования страницы, поэтому авторы статей и редакторы обычно не используют QuarkXPress; к тому же в текстовых процессорах имеются дополнительные средства редактирования, такие как утилита проверки орфографии и возможность отслеживания исправлений. Форматирование импортируемых текстовых файлов часто небольшое — полужирное начертание, чтобы обозначать заголовки, и курсивное для выделения — однако при выполнении сложных операций над текстом файлы могут содержать более сложные элементы.

Хотя импортирование файлов довольно удобно, при его использовании все же необходимы планирование и проверка, чтобы урегулировать все возникающие неполадки. Необходимо знать, из каких версий текстовых процессоров можно импортировать файлы, как сохранять файлы, какого рода форматирование они могут содержать, принципы вставки специальных символов и многое другое. Импортируемые файлы можно также экспортировать в соответствующие форматы. Экспортируемые файлы требуются для обновления существующих публикаций. Если исправления в текст внесены в QuarkXPress, то только с экспортированными файлами могут познакомиться авторы и редакторы исходных материалов.

Подготовка текстовых файлов

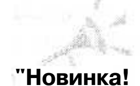
Сегодня с помощью текстовых редакторов можно выполнить все виды форматирования, и некоторые пользователи даже считают, что в программах макетирования страницы нет особой необходимости. Однако возможности текстовых процессоров все же ограничены, работа по верстке в них выполняется не на профессиональном уровне, а форматирование зачастую теряется при импортировании в QuarkXPress. К тому

же создание текстов непосредственно в QuarkXPress требует больших затрат. Если в компании авторы статей и редакторы будут заниматься еще и макетированием, кроме подготовки материалов и компоновки текстов, то сложно ожидать от них высокого качества работы. Еще одна альтернатива — макетировать документы в текстовом процессоре — тоже малоприемлема. Набор средств не тот, да и редкий профессиональный дизайнер согласится на подобное "извращение". Именно поэтому выполнение несложного форматирования текстовых файлов дизайнерам часто удобнее проводить в QuarkXPess.

Таким образом, оформление текстовых файлов должно быть как можно проще, однако дизайнер должен легко различать заголовки, подзаголовки, разделители абзацев, а также другое специальное оформление, например, выделение курсивом.

Совместимые с QuarkXPress текстовые процессоры

Совсем не обязательно QuarkXPress 5 будет поддерживать документы последних версий Word. Последними совместимыми с QuarkXPress версиями являются Word 97/2000 (для Windows) или 98/2001 (для Mac) и WordPerfect 6 (для Windows) или 3.5 (для Mac). Если у вас последняя версия Word или WordPerfect то либо сохраните файлы в совместимом с QuarkXPress форматом, либо проверьте, есть ли у Quark обновленный фильтр импорта текстовых данных, посетив соответствующий Web-узел (`www.quark.com`). При использовании новых версий программ необходимо сохранить рабочие файлы в следующем формате: Windows — Word 97/2000 (8.0), 95 (7.0), или 6.0; Mac — Word 98/2001, 6.0, 5.x, 4.0, или 3.0; Windows — WordPerfect 6.x и 5.x; и Mac — WordPerfect 3.x. Обе программы также могут импортировать файлы в формат RTF, HTML и простой текстовый формат (ASCII).


"Новинка!

QuarkXPress для Mac больше не импортирует файлы, созданные в WriteNow 3.0 и более поздних версиях, Microsoft Works 1.1 и более поздних версиях или Claris MacWrite Pro и MacWrite II любых версий. Однако в ней появилась возможность импортировать файлы в формате RTF.

Если требуемый текстовый процессор отсутствует в приведенном выше списке, можно рассмотреть следующие альтернативы.

- Если у вас есть ранняя версия текстового редактора, совместимая с QuarkXPress, рабочие файлы можно сохранить в ASCII-кодировке, то есть как простые текстовые файлы, однако при этом будет утеряно любое форматирование.
- Если у вас есть более поздняя версия текстового редактора, совместимого с QuarkXPress, попробуйте сохранить файлы в совместимом формате более ранней версии.
- При использовании текстового редактора, не совместимого с QuarkXPress, проверьте возможно ли сохранить текст в совместимом формате. В крайнем случае, используйте ASCII (`.txt`).
- Еще один способ работы с текстовым редактором, не совместимым с QuarkXPress, — это приобрести специальный фильтр обработки импортирования текста. Например, фирма *Nisus Writer* предоставляет фильтр импортирования данных в QuarkXPress из текстовых процессоров для Mac, хотя на момент выхода этой книги в печать еще не было окончательно выяснено будет ли выпускаться обновленный его вариант для QuarkXPress 5.

Обновленные фильтры можно найти на Web-узле Quark по адресу `www.quark.com`.



QuarkXPress поддерживает файлы ASCII (простые текстовые файлы), однако их лучше не использовать. Импортируя простые файлы ASCII, нельзя сохранить форматирование символов, поэтому в QuarkXPress вам придется изрядно постараться, чтобы придать текстовому документу необходимый вид. Однако многим программам просто необходимо поддерживать ASCII-кодировку, поскольку это единственный универсальный формат, хотя и используемый в крайнем случае.

Операции, выполняемые в текстовом процессоре

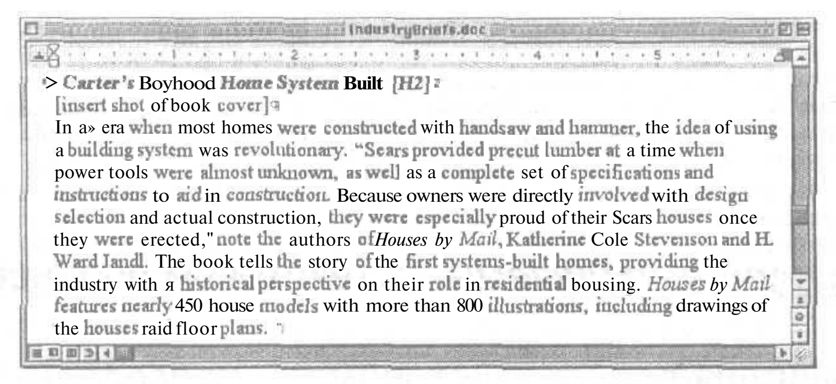
При подготовке текстовых файлов для импортирования нужно выполнить действия, результаты которых показаны на рис. 11.1.

- **Убедитесь в том, что дизайнеру несложно различить уровни заголовков в тексте.** Лучше всего для этого использовать полужирный шрифт и заголовки различных размеров, В некоторых случаях авторы и редакторы помещают рядом с заголовками небольшие обозначения [H1], [Н2], [НЗ] и так далее.
- **Используйте отступы и поля перед/после текста, чтобы обозначить границы абзацев.**
- **Используйте различные способы оформления текста, такие как выделение курсивом, подчеркивание или полужирный шрифт.**
- **Конечный вариант текстового файла необходимо предоставить на рассмотрение графическому дизайнеру. Не откладывайте проверку и редактирование.** После того как файл импортирован в QuarkXPress и отформатирован, проверить его текст уже нельзя.
- **Чтобы получить длинное тире, введите два символа дефиса или же специальный символ.** В QuarkXPress два последовательно введенных дефиса можно превращать в длинное тире. Если текстовый редактор превращает два дефиса в тире, нужно проверить подходит ли оно для использования в ваших материалах.



Следует заметить, что по умолчанию Word для Windows обращает два дефиса в короткое, а не длинное тире, которое может быть вам как раз и нужно. В некоторых случаях, QuarkXPress для Mac воспринимает созданное в Word для Windows неправильно, что может ввести путаницу в файл. Поэтому рекомендуется отключить средство Word автоматического преобразование двух дефисов в тире (команда Сервис⇨Автозамена)

- **Следите за кавычками.** В QuarkXPress прямые кавычки могут преобразовываться в фигурные. Если вы используете обозначения дюйма, фута и собственно кавычки, то их, возможно, нужно заблокировать в макете. Если в тексте больше обозначений фута и дюйма, чем собственно кавычек, то, наверно, удобнее отключить средство преобразования прямых кавычек в фигурные в текстовом редакторе и в QuarkXPress — и вы получите необходимые вам символы для обозначений фута или дюйма.
- **Экспериментируйте со средствами, которые вам хотелось бы использовать.** Например, обычно маркированные и нумерованные списки импортируются без искажений и очень удобны в использовании. Однако, если в документе очень много таких списков, их следует проверить в первую очередь и весьма тщательно.


IndustryBriefs.doc

> Carter's Boyhood Home System Built [H2]
[insert shot of book cover]
In an era when most homes were constructed with handsaw and hammer, the idea of using a building system was revolutionary. "Sears provided precut lumber at a time when power tools were almost unknown, as well as a complete set of specifications and instructions to aid in construction. Because owners were directly involved with design selection and actual construction, they were especially proud of their Sears houses once they were erected," note the authors of *Houses by Mail*, Katherine Cole Stevenson and H. Ward Jandl. The book tells the story of the first systems-built homes, providing the industry with a historical perspective on their role in residential housing. *Houses by Mail* features nearly 450 house models with more than 800 illustrations, including drawings of the houses and floor plans.

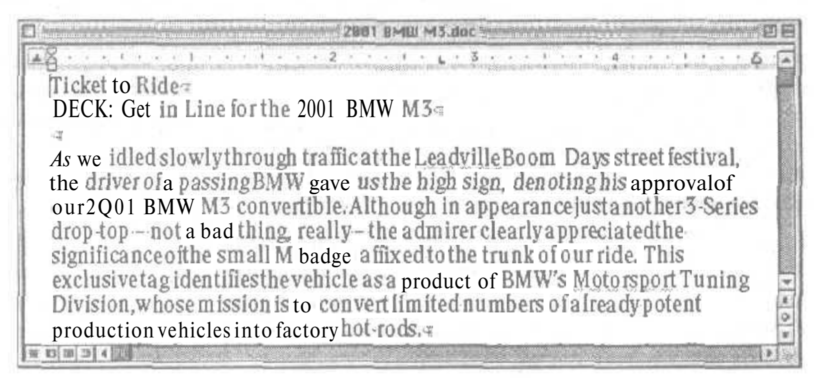
Рис. 11.1. Графический редактор журнала Building System Magazine Тим Гисен (Tim Giesen) высоко оценивает чистый текст, который он получает от редактора. Заметки по форматированию выделены синим цветом и заключены в скобки. В файлах нет лишних пробелов или символов конца абзаца.

Враг текстовых процессоров: стили

Относительно того, что необходимо сделать и чего делать не следует, всегда возникают сомнения — стоит только посмотреть на последнюю страницу журнала *Glamour.* Чего только стоит задача подготовки текстовых файлов — использовать ли в текстовом процессоре стили.

В идеале в текстовом процессоре можно установить стили с такими же названиями и точно такими же параметрами форматирования, как в шаблоне QuarkXPress. (Можно даже экспортировать текст с этой информацией из QuarkXPress.) Затем стили можно применить в текстовом процессоре. Если дизайнер импортирует текстовые файлы со стилями, то текст должен быть полностью отформатирован.

Теоретически это звучит неплохо, однако редко выполняется на практике. Авторы материалов и редакторы часто используют компьютеры с Windows, тогда как дизайнеры используют Мас-системы. Это означает, что шрифты, указанные в стиле, не всегда соответствуют тем, которыми пользуются дизайнеры и часто недоступны для пользователей Windows (или же их приобретение не входит в планы компании). Как показано на рисунке, текстовый редактор не всегда правильно воспроизводит шрифты и макет страницы. Для шаблона Word, используемого авторами и редакторами в журнале 5280, нужен шрифт Concord Nova, который применяется для основного текста. Однако, как мы видим, Concord Nova довольно трудно читаем в Word — расстояния между словами слишком малы. Это не только делает использование текстового редактора менее выгодным, но также осложняет работу дизайнеру, В текстовом редакторе обычно проще использовать такие шрифты, как Times и Arial.


2001 BMW M3.doc

Ticket to Ride
DECK: Get in Line for the 2001 BMW M3

As we idled slowly through traffic at the Leadville Boom Days street festival, the driver of a passing BMW gave us the high sign, denoting his approval of our 2001 BMW M3 convertible. Although in appearance just another 3-Series drop-top — not a bad thing, really — the admirer clearly appreciated the significance of the small M badge affixed to the trunk of our ride. This exclusive tag identifies the vehicle as a product of BMW's Motorsport Tuning Division, whose mission is to convert limited numbers of already potent production vehicles into factory hot-rods.

QuarkXPress может содержать средства, которых нет в текстовом редакторе, например, инструменты изменения межстрочного расстояния и горизонтального растяжения текста. Текст часто импортируется правильно в соответствии со стилями, однако часто в тексте сохраняются "следы" старого форматирования. Из-за этого дизайнеры вынуждены заново оформлять текст, используя новые стили — это требует ровно столько же усилий, сколько уже потрачено.

Однако стили все таки стоит использовать в текстовом редакторе, особенно если форматирование *в* QuarkXPress довольно простое. Допустимо использовать базовую таблицу стилей в текстовом редакторе — Обычный, Заголовок 1, Заголовок 2 и так далее — чтобы упростить и так несложное форматирование. Если дизайнер импортирует текстовые файлы со стилями, он всегда сможет удалить последние.

Не выполняемые в текстовом процессоре задачи

Используя текстовый процессор для подготовки текстовых файлов к импортированию, нужно помнить о том, чего делать не следует и о том, что можно выполнять лишь с особой осторожностью.

- **Не вводите два пробела после точки или в другом месте текста с той же целью.** Это правило набора текста на печатной машинке. От такой привычки трудно избавиться, однако в ней уже нет необходимости при работе на компьютере. Если не получается сразу переучиться, установите в текстовом редакторе средство автозамены двух пробелов на один. Или используйте средство поиска и замены, чтобы удалить двойные пробелы. У вас может возникнуть мысль: "Ведь я всегда использовал двойные пробелы и никто мне ничего не говорил", что ж, вероятно, кто-то молча исправлял их (и, без сомнения, был этим очень недоволен).
- **Не создавайте пустых абзацев, чтобы увеличить расстояние между абзацами с текстом.** В большинстве случаев дизайнеры вынуждены удалять их. Используйте средства текстового редактора для форматирования абзацев, чтобы увеличить расстояние между абзацами или установить отступ первой строки.
- **Не используйте пробелы или символы табуляции для выделения нового абзаца.** Пробелы являются наихудшим вариантом — пять пробелов подряд могут хорошо смотреться на вашем экране, однако в хорошем макете они выглядят чрезвычайно "уродливо", дизайнер вынужден вручную удалять их в каждом абзаце. В случае с символами табуляции дизайнер, по крайней мере, сможет изменить их так, как того требует ситуация. Однако, если согласно стилю оформления текста нужно дополнительно увеличить отступы между абзацами, а не отступ первой строки, то дизайнеру придется удалять символы табуляции. Чтобы установить отступы между абзацами или отступ первой строки, следует использовать соответствующие средства форматирования текстового процессора.
- **Не используйте множественные символы табуляции, чтобы выровнять колонки с текстом.** Такой способ подходит, если задана ширина колонки, шрифт и размер. Однако это неудобно при использовании QuarkXPress, и в результате колонки получатся кривыми. Нужно вставить по одному символу табуляции между колонками, затем определить символы табуляции для выравнивания колонок. Эти настройки не всегда срабатывают, однако дизайнеру, по крайней мере, не придется удалять лишние символы табуляции.
- **Не тратьте много времени на создание таблиц в текстовом редакторе.** Используйте таблицу, если таким образом вам проще распределить информацию, однако будьте готовы к тому, что все форматирование будет уничтожено при перемещении данных в QuarkXPress. Или же просто установите символы табуляции между колонками и разместите их так, как вам нужно.

- **Не вводите текст заглавными буквами (с включенной клавишей <CapsLock>).** Возможно, таким образом вы выделите действительно важную информацию, однако дизайнер может оформить это по-другому. Ему придется вводить текст по-новому, в результате чего он может допустить ошибки. Для выделения важной информации используйте средства форматирования символов, предоставляемые текстовым редактором, которые нетрудно изменить для дизайнера.
- **Не ожидайте, что нижние и верхние колонтитулы, номера страниц и сноски будут правильно импортированы — если они вообще импортируются.** Если эта информация нужна вам во время работы, то не волнуйтесь сильно о сохранении ее форматирования, но если вы хотите, чтобы она выводилась на печать в конечной публикации, то обговорите ее вид с дизайнером.
- **Не используйте необычные маркеры списков,** Используйте самые простые маркеры и предоставьте окончательное форматирование дизайнеру. (Однако используйте именно маркеры, а не дефисы или звездочки.) Посоветуйтесь с дизайнерами, быть может, после маркера стоит вставлять пробел или символ табуляции.
- **Нет необходимости использовать графические средства текстового редактора, такие как цвета, обрамление или импортирование графических объектов.** Они не представляют никакой ценности для дизайнера и могут даже вызвать определенные трудности в процессе работы.



Будьте осторожны при использовании в текстовом редакторе средства проверки или отслеживания изменений. Это удобное средство, так как с его помощью можно просмотреть, кто вносит изменения в документ. Однако прежде чем импортировать файл в QuarkXPress, убедитесь в том, что включена команда Принять все исправления (или ее эквивалент). В ином случае QuarkXPress импортирует файл со всеми изменениями, а также весь первоначальный текст, создавая большую путаницу без указаний в QuarkXPress, какой текст нужно удалить, а какой — изменить.

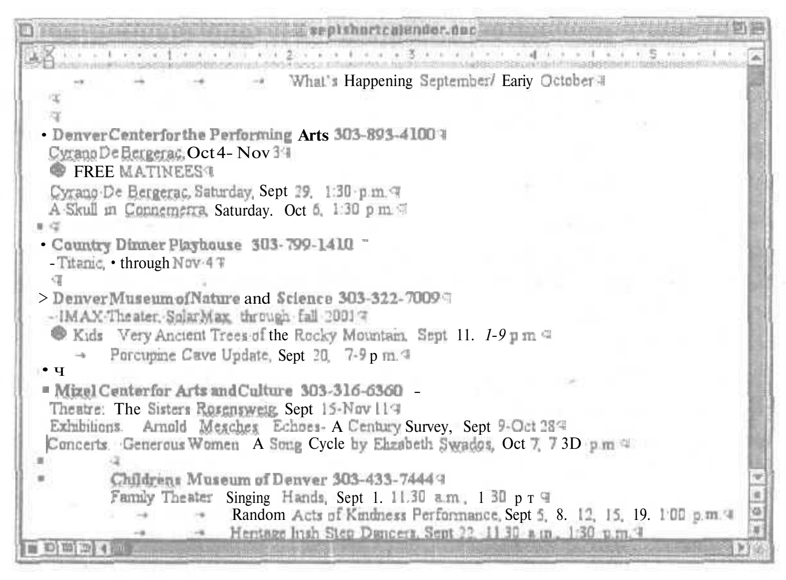


Не воспринимайте все наши советы, как абсолютные истины. Конечно, эта книга является "Библией" мира программного обеспечения, однако в этом мире все быстро меняется. Появляются новые версии текстовых процессоров, содержащие новые средства, которые совместимы с QuarkXPress или нет. Время от времени Quark выпускает новые версии фильтров импортирования текстов, обработанных в текстовых редакторах. Только экспериментируя в текстовом редакторе и консультируясь с дизайнером, вы оптимизируете производственный процесс.

На рис 11.2 показан пример файла, сильно осложняющего работу дизайнеру.

Эффективное применение текстового процессора

Эффективное применение текстового процессора заключается в компоновке и комплексном форматировании текста с помощью его средств (задание шрифтов, оформление заголовков, автоматический перенос слов). Используйте текстовый редактор для базового форматирования текста, работы со стилями (заголовков, основного текста и так далее), а также базовых символов (полужирный шрифт, курсив и дополнительные средства логического выделения). Используйте графические редакторы для создания и редактирования исходных изображений и фотографий; при этом, чтобы улучшить изображения, предпочтительней использовать графические средства QuarkXPress, а не создавать рисунок с нуля. **Помните:** вы импортируете текст, а не документы.


sept short calender.doc

What's Happening September/ Early October

• Denver Center for the Performing Arts 303-893-4100
Cyrano De Bergerac, Oct 4- Nov 3
FREE MATINEES
Cyrano De Bergerac, Saturday, Sept 29, 1:30 p.m.
A Skull in Connemerra, Saturday. Oct 6, 1:30 p.m.

• Country Dinner Playhouse 303-799-1410
- Titanic, • through Nov 4

> Denver Museum of Nature and Science 303-322-7009
- IMAX Theater, SolarMax, through fall 2001
Kids Very Ancient Trees of the Rocky Mountain, Sept 11, 1-9 p.m.
Porcupine Cave Update, Sept 20, 7-9 p.m.

• Mizel Center for Arts and Culture 303-316-6360 -
Theatre: The Sisters Rosensweig, Sept 15-Nov 11
Exhibitions: Arnold Mesches Echoes- A Century Survey, Sept 9-Oct 28
Concerts: Generous Women A Song Cycle by Elizabeth Swados, Oct 7, 7 30 p.m.

Childrens Museum of Denver 303-433-7444
Family Theater Singing Hands, Sept 1, 11:30 a.m., 1 30 p.m.
Random Acts of Kindness Performance, Sept 5, 8, 12, 15, 19, 1:00 p.m.
Heritage Irish Step Dancers, Sept 22, 11 30 a.m., 1:30 p.m.

Рис. 11.2. Такой файл является настоящим кошмаром для дизайнера. Заголовок "отцентрирован" с помощью символов табуляции, информационные блоки отделены друг от друга с помощью дополнительных символов абзацев, для выравнивания текста использованы отступы и символы табуляции, к тому же автор использовал специальные символы имевшегося у него шрифта (которого нет у дизайнера). Хотя организация содержимого вполне ясна, дизайнеру все же придется удалять много лишних элементов форматирования

Импортирование табличных данных

QuarkXPress не поддерживает файлы таких форматов, как Lotus 1-2-3, Microsoft Excel, Claris FileMaker Pro или Microsoft FoxPro. (Это же справедливо для нового средства редактирования таблиц QuarkXPress.) Это означает, что есть два основных варианта подготовки файлов, содержащих табличные данные (обычно это электронные таблицы или базы данных), для импортирования.

- Вариант 1. Сохраните файл в виде текста ASCII, разграниченного символами табуляции. Затем импортируйте его и задайте необходимые позиции табуляции (напрямую или с помощью стилей), или используйте новое средство Text to Table (Текст в таблицу) меню Item, чтобы создать требующуюся таблицу. Или вставьте данные (в текстовый блок QuarkXPress) в ваш документ через буфер обмена Mac или Windows. Данные будут вставлены в виде разграниченного символами табуляции текста ASCII.
- Вариант 2. Используйте файл как данные зависимостей, графики которых строятся специальным средством (подобным используемому в Excel или Lotus 1-2-3). По возможности, графики следует экспортировать в такой формат, как EPS. Вставьте график, используя буфер обмена или средство Publish and Subscribe, или же технологию OLE, если формат EPS не доступен.

Если вы выбрали второй вариант, убедитесь в том, что размеры всех графиков и таблиц заданы одним и тем же способом. Таким образом, во время импортирования и вставки, размер находящихся в них чисел будет постоянным во всем документе QuarkXPress. Используйте векторный формат, такой как PICT или EPS всякий раз, когда нужно обеспечить наилучшее качество отображения, независимо от масштаба, в котором создаются графические изображения.

Импортирование текстовых файлов

По сравнению с процессом подготовки файлов, в ходе которого можно допустить много ошибок, импортирование файлов является относительно простым, если файл сохранен в правильном формате, с правильным именем и в системе установлены все необходимые фильтры импортирования.

Сохранение текстовых файлов для импортирования

Чтобы упростить задачу вам и всем остальным, кто участвует в процессе, а также облегчить распознавание QuarkXPress типа файла, с которым вы работаете, необходимо правильно указать его расширение, которое определяется в текстовом процессоре:

- . doc в Microsoft Word;
- . wp в WordPerfect;
- .rtf — формат RTF;
- . txt — формат ASCII;
- . htm — формат HTML.

Расширения файлов не требуются при работе в Мас, однако сложно гарантировать, что файл никогда не потребуется отослать к пользователю Windows-системы. Проверьте совместимость ваших версий Word и WordPerfect с фильтрами импорта QuarkXPress, чтобы убедиться в правильности сохранения копии текстового файла.

Совет

С появлением новой версии текстового редактора, обновление системы с него не всегда является самой удачной мыслью. Это может помешать импортированию текстовых файлов в QuarkXPress и препятствует распространению их между остальными пользователями. Рассмотрите весь процесс работы над проектом, прежде чем обновлять вспомогательное программное обеспечение.

Последний нерешенный вопрос: при использовании Microsoft Word, фильтр импорта QuarkXPress не может обрабатывать файлы быстрого сохранения. Если попытаться импортировать файлы, полученные в результате быстрого сохранения, то на экране появится предупреждение, показанное на рис. 11.3. В этом случае нужно отключить средство быстрого сохранения и сохранить файл заново. В Word для Windows 97/2000 и Mac Word 98/2001 это средство включается (отключается) на вкладке Save диалогового окна Preferences (меню Tools), как показано на рис. 11.4. Если в повседневной работе вы предпочитаете использовать быстрое сохранение, нужно отключать это средство, заново сохранять документы QuarkXPress и затем снова включать его.



*Рис. 11.3. Предупреждение **в QuarkXPress** о быстром **сохранении** текстовых файлов*

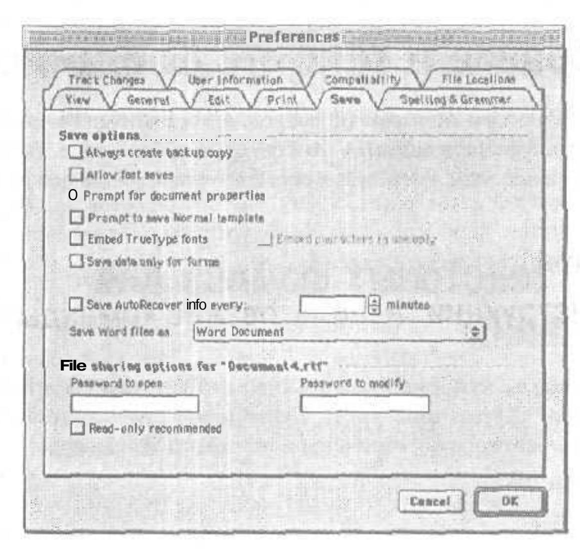


Рис. 11.4. ***Опция*** *Allow Fast Saves в диалоговом окне Preferences вкладки* ***Save*** *в Microsoft* ***Word.***

Загрузка фильтров импортирования

По умолчанию в QuarkXPress установлены: фильтр MS-Word 6-2000 (который, несмотря на название, импортирует также файлы из Word 2001), фильтр WordPerfect и фильтр HTML Text Import в папке надстроек. Они загружаются вместе с QuarkXPress. Чтобы проверить работают ли они, выберите команду Xtensions Manager в меню Utilities. Просмотрите алфавитный список и убедитесь в том, что флажки выставлены напротив нужных вам фильтров импортирования, как показано на рис. 11.5. Если нужный фильтр импорта не активизирован, выделите его или набор, в который он включен. Щелкните на кнопке OK и повторно запустите QuarkXPress.

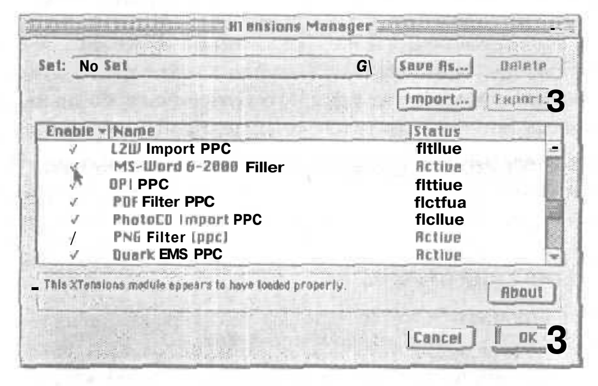


Рис. *11.5. Фильтр* ***Ms-Word*** *6-2000 к диалоговом окне* ***Xtensions Manager***



Совет

Если вы приобретаете дополнительные файлы импорта, поместите их а папку Xtension, находящуюся в корневой папке QuarkXPress, затем повторно запустите QuarkXPress, чтобы загрузить их.

Импортирование текстового файла

Прежде чем импортировать текстовый файл в QuarkXPress, его желательно распечатать в текстовом редакторе. Издатели требуют, чтобы авторы текстов предоставляли дизайнерам распечатанную копию. Таким образом можно просмотреть не только содержимое (благодаря чему вы узнаете как его оформлять!), но также базовое оформление файла (например, автор статьи использует длинное тире или выделение курсивом). Помня обо всем этом, можно начинать импортирование текстового файла.

Пошаговые инструкции; использование команды Get Text

1. При необходимости создайте текстовый блок, используя любые инструменты, пригодные для этого.



Детально о текстовых блоках рассказано в главе 8.

2. Выберите инструмент Content на панели инструментов.
3. Щелкните на текстовом блоке, в который нужно импортировать текст.
   - Если текст нужно импортировать в определенное место созданного ранее текста, щелкните в нем.
   - Если созданный ранее текст нужно заменить импортируемым текстом, выделите его (хотя проще удалить его перед импортированием).
   - Если текст нужно распределить во всем документе, можно использовать автоматический текстовый блок или связанные блоки.



Детально о распределении текста в документе рассказано в главе 12.

4. Выберите File⇨Get Text или нажмите комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E> (эту комбинацию клавиш стоит запомнить, поскольку с ее помощью можно также открыть окно Get Picture, если предварительно выделен графический блок).
5. Переместитесь к текстовому файлу, который необходимо импортировать, и выделите его, как показано на рис. 11.6. Чтобы выбрать файл для импортирования, можно использовать поля Type (Формат) и Size (Размер).
6. Если два дефиса нужно превратить в большое тире, а прямые кавычки в фигурные, выставьте флажок опции Convert Quotes. Возможно, для того чтобы определить насколько удачна эта идея, потребуется просмотреть распечатанную копию статьи, — например, если вы работаете над статьей по строительству, в которой есть много специальных символов, то, возможно, придется отменить эту команду.
7. Если необходимо импортировать стили из текстового редактора, выставьте опцию Include Style Sheet. Таблицы стилей будут добавлены в список в диалоговом окне Style Sheet (меню Edit), а форматирование стилями сохранится после импортирования.
8. Чтобы импортировать текст в выбранный текстовый блок, щелкните на кнопке Open. Если текст целиком не помещается в блок, появится знак, символизирующий о переполнении (красный квадратик со знаком X).

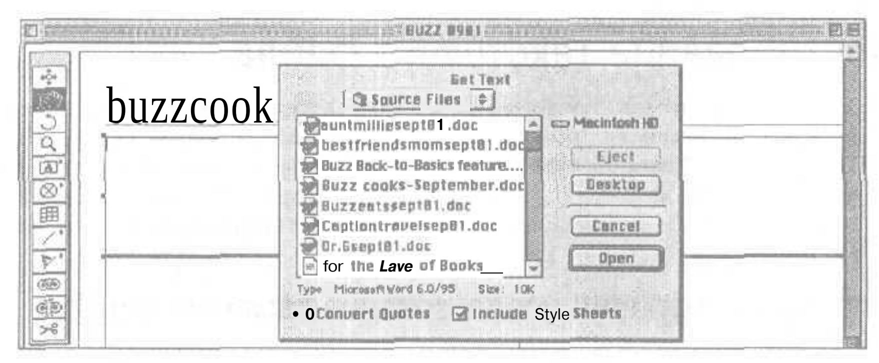


Рис. 11.6. Текстовый файл, подготовленный для импортирования в текстовый блок, который выделен с помощью средства Content



Если вы не планируете использовать стили текстового процессора, снимите флажок опции Include Style Sheet. Ненужные стили могут привнести беспорядок в диалоговое окно Style Sheet.



Быть может, необходимо увеличить размер блока, чтобы увидеть текст в нем. Если это не помогает, просмотрите главу 12, где приведено больше информации о перемещении текста.



В QuarkXPress для Windows текстовые файлы можно импортировать перетаскивая их с рабочего стола в окно документа и в выбранный текстовый блок. Текст помещается в место расположения курсора. Если в ходе этой процедуры возникают проблемы, проверьте, сохранен ли файл в совместимом с QuarkXPress формате, установлены ли фильтры импорта вместе с QuarkXPress, а при выборе текстового блока использовался ли инструмент Content.

Поиск потерянных файлов

Если текстовый файл, который нужно импортировать, не отображается в диалоговом окне Get Text, возможно, он сохранен в неверном формате или подходящий фильтр импорта не загружен. Перепроверьте, как файл сохранен в текстовом редакторе и загружен ли соответствующий фильтр в окне XTensions Manager. Также проверьте в Windows поле Files of Type диалогового окна Get Text и при необходимости внесите изменения.

Ошибки в стилях и **пропущенные** шрифты

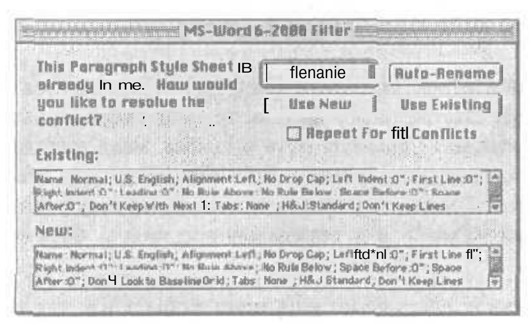
При импортировании текстовых файлов чаще всего возникают две проблемы, это ошибки в стилях и пропущенные шрифты.

Если вы выставили опцию Include Style Sheets, а текстовый файл содержит стили с теми же именами, что уже присутствуют в документе QuarkXPress, появится диалоговое окно, указывающее на ошибку, как показано на рисунке. (Это окно появляется почти каждый раз, потому что в текстовых редакторах и QuarkXPress присутствует таблица стилей Normal.) Можно использовать, заменить или переименовать каждую таблицу стилей с одинаковым именем. Способ, которым вы это делаете, зависит от того, как вы используете таблицы стилей в текстовом редакторе.

» Для того чтобы использовать таблицы стилей в документе QuarkXPress, выберите опцию Existing. Таким образом, таблицы стилей QuarkXPress будут доминировать над таб-

лицами стиля текстового редактора с такими же именами. (Этот способ подходит при использовании таблицы стилей Normal, если нужно использовать особенности форматирования QuarkXPress — или если Normal вами не используется и вас не интересует, какие стили в ней описаны.)

- Если нужно, чтобы таблицы стилей текстового редактора доминировали над установленными в QuarkXPress, заменяя установки QuarkXPress, выберите опцию New. Этот способ подходит, если вами потрачено много усилий — проведена проверка импортированных данных — на подготовку таблиц стилей текстового редактора.
- Щелкните на кнопке Rename, чтобы сохранить таблицы стилей текстового редактора, однако дать им другие имена. Щелкните на кнопке Auto-Rename, чтобы QuarkXPress присоединил 1 ко всем подобным именам. Этот способ предоставляет возможность просмотра таблиц стилей, примененных в текстовом редакторе. В результате можно решить: следует их использовать или стоит все же удалить.
- Чтобы все ошибки в таблице стилей исправлялись таким же образом, выставьте опцию Repeat for All Conflicts, прежде чем щелкните на одной из кнопок. Если нет, то используйте поля внизу диалогового окна, чтобы просмотреть имя таблицы стилей и сравнить особенности форматирования, прежде чем принимать решение.



Если в текстовом файле используется шрифт, который недоступен в вашей системе, появится сообщение, что он пропущен. Можно заменить шрифт в тексте файла, проигнорировать ошибку и активизировать шрифт или проигнорировать извещение, если планируется применить другой шрифт. В большинстве случаев, предупреждение о пропуске шрифта на данном этапе не является важным, поскольку дизайнер будет использовать шрифты, отличные от тех, которые применялись в тексте файла.

Импортирование фигурных кавычек и длинных тире

Если в диалоговом окне Get Text выставить опцию Convert Quotes, произойдет следующее:

- **Все двойные дефисы (два дефиса подряд) превратятся в длинные тире.** Единственной причиной использования в файле двойных дефисов — последующее их преобразование в длинные тире, и это, как правило, удобный способ. Если вы вставите в текст файла длинные тире, они также хорошо импортируются, как и остальные текстовые символы.
- **Прямые одинарные (') и двойные ("") кавычки преобразовываются в типографские фигурные (' * и " ").** Это преобразование состоится вне зависимости от того, как введены символы в текстовом редакторе. Однако после преобразования кавычки не обязательно закругленные, как показано в этом абзаце — при преобразовании кавычек в QuarkXPress учитываются параметры, заданные на вкладке Interactive диалогового окна Preferences, как показано на рис. 11.7. Эти типы кавычек предназначены для текста, написанного на различных языках. Это установки приложения, а не документа. Поэтому QuarkXPress всегда преобразовывает кавычки одним и тем же способом.

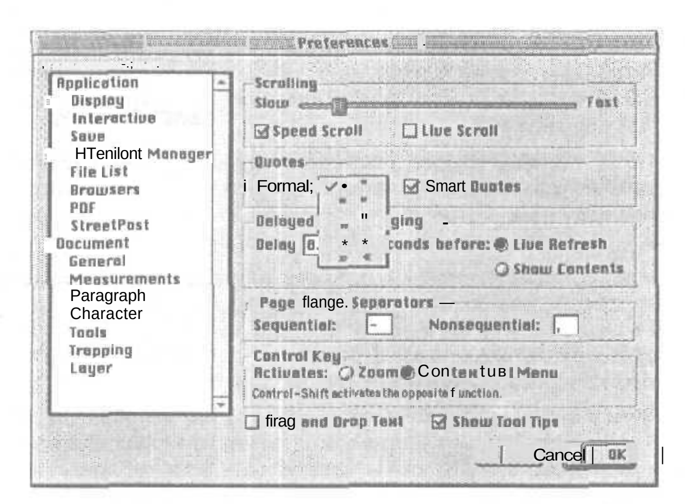


Рис. 11.7. Варианты преобразования ***кавычек на вкладке*** *Inter-* ***active диалогового*** *окна Preferences*

Если выставить опцию Convert Quotes, в фигурные превращаются все прямые кавычки вне зависимости от контекста. Это не очень удобно, так как американцы, например, используют прямые кавычки для определения символа фута и дюйма. Если вам известно, какие измерения содержатся в тексте, используйте команду Edit⇨Find/Raplace (или комбинацию клавиш <⌘+F> или <Ctrl+F>), чтобы найти эти примеры. Можно вручную вставлять прямые кавычки, нажимая <Control+'> или <Ctrl+'> для определения единицы фута и <Control+Shift+"> или <Ctrl+Alt+"> — дюйма.



QuarkXPress поддерживает еще один формат импортирования и экспортирования текста — XPress Tags. Этот оригинальный формат является фактически языком разметки, который можно использовать для форматирования текста вне QuarkXPress или распространения текста среди пользователей QuarkXPress. Средство XPress Tags рассматривается в Приложении Б.

Экспортирование текстовых файлов

В любое время, когда вам нужно получить текст из QuarkXPress, можно выделить его и экспортировать в текстовый файл любого поддерживаемого формата. Экспортирование текста очень удобно для обновления публикаций. Всегда возможно отправить последний вариант текста обратно авторам и редакторам в формате, который они могут использовать. В настоящее время можно экспортировать текст в форматах ASCII, HTML, Xpress Tags, WordPerfect 6.0, Microsoft Word 97/98/2000/2001, и Microsoft Word 6.0/95.

Можно также экспортировать текст в виде последовательности связанных текстовых блоков (так называемая *статья),* или же как простой выделенный текст.

Пошаговые инструкции: сохранение текстового файла

1. Выберите инструмент Content на панели инструментов.

Z. Щелкните в текстовом блоке, текст которого вы хотите экспортировать. Чтобы экспортировать только часть текста, выделите ее.

3. Выберите File⇨Save As или нажмите комбинацию клавиш <Option+⌘+E> или <Ctrl+Alt+E>.
4. В диалоговом окне Save Text переместитесь в папку сохранения текстового файла.
5. В поле Save Text As введите имя файла. Используйте правильное расширение: . txt для ASCII, .html для HTML, . xtg для XPress Tags, .doc для Microsoft Word, или .wp для WordPerfect.
6. Если вы предварительно выделили текст, то выставлена опция Selected Text (Выделенный текст). На этом этапе можно изменить решение и выбрать Entire Story (Вся статья). Если вы предварительно не выделяли текст, то эта опция не доступна для выбора,
7. Выберите необходимый формат из меню Format, как показано на рис. 11.8, чтобы обозначить какой тип текстового файла вам нужен.

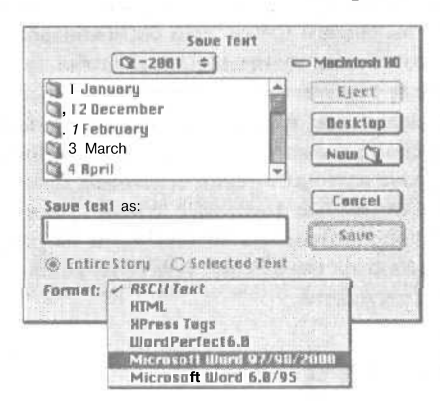


Рис. 11.8. Используя ***диалоговое*** *окно* ***Save Text,*** *можно экспортировать файлы в различных* ***форматах.***

8. Щелкните на кнопке Save, чтобы создать текстовый файл.

Экспортируемые текстовые файлы можно пересылать другим пользователям для обновления, редактирования и затем повторно импортировать в QuarkXPress.

Резюме

С помощью QuarkXPress можно легко помещать текст в документ и получать его из документа. Это упрощает для редакторов и авторов работу в текстовых редакторах, в то время как дизайнеры занимаются исключительно макетированием в QuarkXPress. Для вставки текста QuarkXPress поддерживает форматы двух основных текстовых процессора — Microsoft Word и Word Perfect — наряду с ASCII, HTML и XPress Tags.

Успех в управлении импортируемыми текстовыми файлами зависит от нескольких факторов: подготовки файлов, их сохранения и загрузки фильтров импорта в диалоговом окне Xtensions Manager. Текстовые файлы можно экспортировать в любое время, чтобы использовать текст в другом приложении, таком как текстовый процессор. Quark периодически обновляет свои фильтры импорта текста, так что почаще проверяйте, не появились ли новые фильтры на узле www.quark.com.

ГЛАВА

12

В этой главе...

Ввод текста

Размещение текста в автоматическом текстовом блоке

Связывание текстовых блоков

Разрыв связей и изменение их направления

Позиционирование текста в блоках

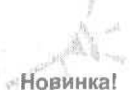
Резюме

Размещение текста

Узнав об использовании текстовых блоков, вашей первой мыслью будет; "Однако весь мой текст не поместится в одном маленьком блоке". Но беспокоиться не о чем, QuarkXPress разработан таким образом, чтобы можно было эффективно распределять текст — вне зависимости от того, набран он, вставлен или импортирован в текстовый блок — по всем страницам документа. Это можно выполнять автоматически, используя автоматический текстовый блок или вручную используя связанные текстовые блоки. Также в вашем распоряжении дополнительные возможности по размещению текста в окне, включая разделение текста на колонки и позиционирование фрагментов.

Ввод текста

Как рассказано в главе 11, наиболее привычный способ вставки текста в QuarkXPress — это импортировать текстовый файл из текстового редактора используя команду File⇨Get Text или комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>. Однако текст можно вводить напрямую в текстовые блоки, а также вставлять из буфера обмена.


Новинка!

Если форматирование текста проводится немного раньше, чем редактирование, то первое можно выполнить над фиктивным текстом, задаваемым надстройкой Jabberwocky, которая входит в состав QuarkXPress 5.

Помните: всегда при управлении текстом в QuarkXPress его нужно выделить инструментом Content. Если вы вводите текст в текстовый блок или вдоль контура, он будет отформатирован стилем Normal. В ином случае текст приобретет стиль месторасположения курсора.

Ввод и вставка текста

При выборе инструмента Content можно в любой момент щелкнуть в текстовом блоке или на текстовом контуре и начать вводить текст. Если щелкнуть внутри созданного ранее текста, новый текст будет вставлен в то место, где находится

курсор. Также текст можно вставить из буфера обмена в любой текстовый блок или на текстовый контур.



В главе 13 содержится больше сведений о вводе текста в QuarkXPress.



При вставке скопированного текста из другой программы — такой как текстовый редактор или почтовый клиент — некоторые специальные знаки, например, маркеры, могут быть утеряны. В частности, все кавычки вставляются в текст в виде прямых кавычек, даже если на вкладке Interactively диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>) выставлена опция Smart Quotes. В тексте, вставленном из QuarkXPress, сохраняются все специальные символы.

Что происходит, когда вы полностью заполняете текстовый блок, вводя текст? Если вы работаете с автоматическим текстовым блоком и средством автоматической вставки страницы (по умолчанию), QuarkXPress добавляет новую страницу с дополнительным текстовым блоком, в котором продолжается текстовый фрагмент. Если вы не используете опции по умолчанию, появится красный маркер с символом X, как показано на рис. 12.1. Это маркер переполнения блока текстом, поэтому необходимо увеличить размер окна, уменьшить объем текста, размер шрифта или связать блок с другими блоками. О том, как работать с автоматическим текстовым блоком, средством автоматической вставки страниц и как связывать блоки, объясняется далее в этой главе.

*Рис. 12.1. Символ **переполнения** блока текстом, который указывает на то, **что** текстовый блок или контур содержат больше текста, чем может воспроизводиться*

Работа с фиктивным текстом

Если вы готовы приступить к оформлению документа, однако текст еще не готов к импортированию, QuarkXPress автоматически создает *фиктивный текст,* которым можно заполнить текстовые блоки и контуры. Это средство обеспечено надстройкой Jabberwocky, интегрированной в QuarkXPress 5 (ее можно свободно использовать даже в базовой версии программы). Запустите менеджер надстроек (команда Utilities⇨Xtensions Manager), чтобы активизировать надстройку Jabberwocky.

Заполнение блоков фиктивным текстом

Чтобы заполнить фиктивным текстом блок или контур, выберите команду Utilities⇨Jabber. Надстройка создает произвольный текст, который заполняет выделенный элемент. Текст отформатирован в соответствии со стилями символов и абзацев, назначенных месту нахождения курсора, как показано на рис. 12.2.

Настройка параметров и установок Jabberwocky

По умолчанию фиктивный текст, который вы импортируете, оформлен стилем English Prose (стиль абзаца). Однако при необходимости можно выбрать другой стиль форматирова-

ния фиктивного текста (Esperanto, Klingon, Latin или Politics Speak) из специального диалогового окна (команда Edit⇨Preferences⇨Jabberwocky). В этом диалоговом окне также указывается стиль Verse (стиль строки).

Рис. 12.2. Текстовый блок, заполненный фиктивным текстом, который создан ***надстройкой*** *Jabberwocky*

С помощью надстройки Jabberwocky можно создавать фиктивный текст, соответствующий определенной теме или сфере деятельности. Эта задача решается в результате создания словаря в диалоговом окне Jabberwocky Sets (команда Edit⇨Jabberwocky Sets). Это же диалоговое окно используется для импортирования или экспортирования словарей Jabberwocky, распространяемых среди пользователей (при перемещении документов установки надстройки Jabberwocky не сохраняются).

Пошаговые инструкции: создание словаря Jabberwocky

1. Отобразив статью, брошюру или журнал, которые содержат терминологию характерную для вашего вида деятельности, выберите Edit⇨Jabberwocky Sets.
2. Щелкните на кнопке New (Создать).
3. В поле Set Name (Имя словаря) введите имя словаря.
4. Выберите необходимый вариант из меню Part Of (Части речи): Adjectives (Прилагательные), Adverbs (Наречия), Articles (Артикли), Conjunctions (Союзы), Nouns (Существительные), Proper Names (Имена собственные), Qualifiers (Префиксы) или Verbs (Глаголы). Если прошло уже довольно много времени с тех пор, как вы в школе проходили части речи, в поле, расположенном под меню, предоставляется информация, которая поможет вам их вспомнить.
5. Введите в поле слова, относящиеся к разным частям речи, затем щелкните на кнопке Add (Добавить), как показано на рис. 13.3. Чтобы убрать слово из словаря, щелкните на кнопке Delete (Удалить). Чтобы откорректировать правописание слова, удалите его и затем добавьте заново.
6. Закончив добавлять слова к разным частям речи, щелкните на кнопке Save (Сохранить).
7. Щелкните на кнопке Save, чтобы выйти из диалогового окна Jabberwocky Sets.

8, **Начиная использовать новый** словарь Jabberwocky, **выберите его в диалоговом окне** Jabberwocky **Sets** (команда Edit⇨Preferences⇨Jabberwocky).

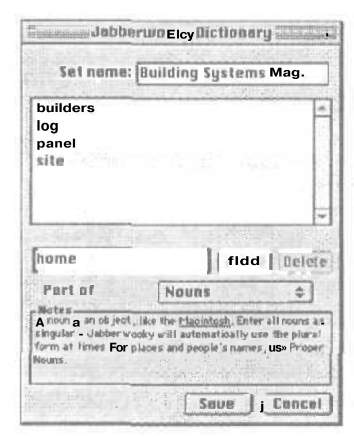


Рис. 12.3. Добавление ***слова в новый*** *словарь Jabberwocky*

Размещение текста в автоматическом текстовом блоке

У автоматического текстового блока есть два основных преимущества: после создания нового документа можно начать набирать текст, не вставляя при этом дополнительные текстовые блоки, кроме того текст в документе распределяется предельно просто. Автоматические текстовые блоки часто используются в больших документах, таких как книги или годовые отчеты. Текст в автоматическом текстовом блоке называют *автоматической текстовой цепочкой.* В документах может присутствовать много автоматических текстовых цепочек — например, каждой главе книги соответствует своя автоматическая текстовая цепочка. Однако на странице может существовать только одна автоматическая текстовая цепочка (это означает, что невозможно поместить художественное произведение в один автоматический текстовый блок, а врезки на полях — в другой).

В QuarkXPress предлагаются два метода для получения автоматического текстового блока: во время создания текстового документа или позже, на шаблонной странице.

Создание автоматического текстового блока в новом документе

Диалоговое окно New Document (команда File⇨New⇨Document или комбинация клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>) содержит опцию Automatic Text Box (Автоматический текстовый блок). Если выставить эту опцию, QuarkXPress помещает автоматический текстовый блок в заданный по умолчанию шаблон страницы, который называется A-Master A и используется как основа первой страницы документа. Количество колонок в автоматическом текстовом блоке и его размер задаются в полях Margin Guides (Направляющие полей) и Column Guides (Направляющие колонок) диалогового окна New Document. На рис. 12.4 показаны страницы журнала Building Systems Magazines, в котором автоматический текстовый блок используется для размещения статей. В диалоговом окне New Document показаны установки, которые дизайнер задавал для получения автоматического текстового блока.

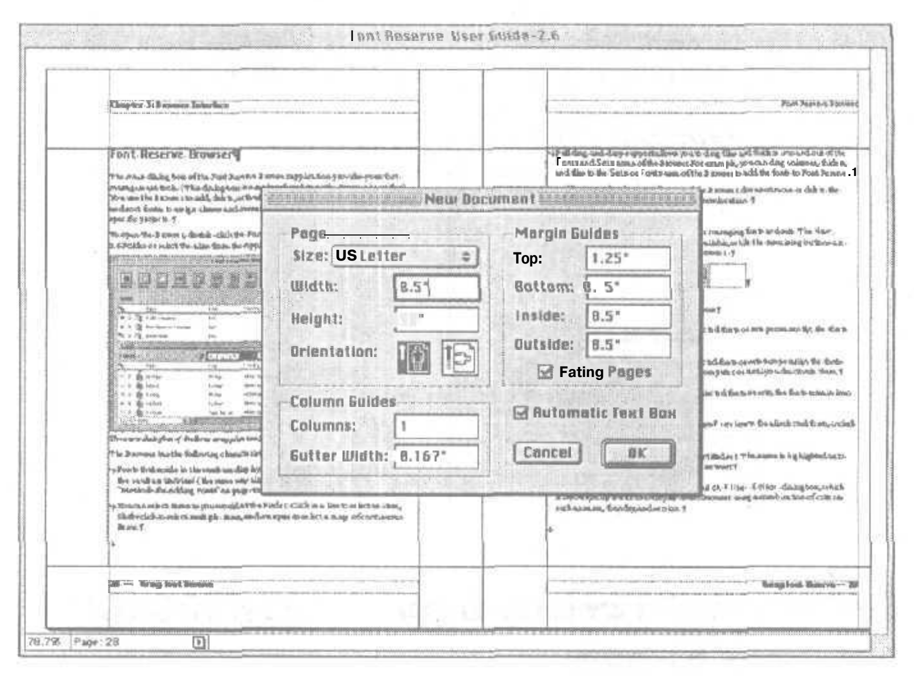


Рис. 12.4. Автоматический текстовый блок и используемые ***для его*** *создания настройки*



Совет

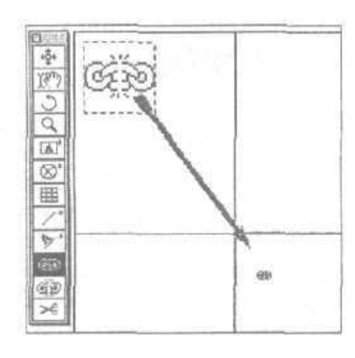
Чтобы изменить размер или количество колонок в автоматическом текстовом блоке, нужно внести изменения в шаблон страницы. Откройте шаблон страницы (команда Page⇨Display), затем выберите Page⇨Master Guides. Внесите изменения в настройки в разделах Master Guides и Column Guides, а затем щелкните на кнопке OK, чтобы переформатировать автоматический текстовый блок.

Добавление автоматического текстового блока в шаблон страницы

Если документ создан без использования автоматического текстового блока, а затем он вдруг понадобился, блок несложно создать на шаблонной странице, которая используется по умолчанию. Автоматический текстовый блок можно добавить к дополнительным шаблонным страницам, которые создаются в процессе подготовки макета.

Пошаговые инструкции: добавление автоматического текстового блока

1. Выберите команду Page⇨Display, затем укажите шаблон страницы для автоматического текстового блока.
2. Выберите текстовый блок или контур любой формы. (Наиболее удобным является текстовый блок, который помещается внутри синих направляющих, однако можно добавлять блок или контур любого размера или формы.)
3. Выберите инструмент Linking.
4. Щелкните на значке Broken Chain.
5. Щелкните на текстовом блоке или контуре, как показано на рис. 12.5.



Рис, 12.5. Создание автоматического текстового блока для нового шаблона ***страницы***

6. Выберите любой другой инструмент. При управлении документом с разворотами выполните подобные действия на обеих страницах разворота.
7. Выберите Page⇨Display⇨Document, чтобы вернуться к страницам документа.

Перемещение текста и вставка страниц

Создав автоматический текстовый блок, можно вводить в него текст, а также вставлять или импортировать данные. Если включена опция автоматической вставки страниц на вкладке General диалогового окна Preferences, как задано по умолчанию, новые страницы будут добавляться по мере необходимости, чтобы вместить весь текст, введенный в автоматическом текстовом блоке. (Чтобы проверить включена ли автоматическая вставка страницы, выберите Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажмите <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>, затем перейдите на вкладку General. Убедитесь в том, что выбраны опции End of Story (Конец статьи), End of Section (Конец раздела) и End of Document (Конец документа.)

Используйте или удалите

По умолчанию опция Automatic Text Box выставлена в диалоговом окне New Document, и многие пользователи никогда не снимают ее флажок, даже если это необходимо. Автоматический текстовый блок все время находится на заднем плане, в то время как дизайнеры создают рекламные плакаты, визитные карточки или логотипы. Однако хотя этот блок постоянно мешает, поскольку его часто случайно выделяют, максимум, что делают пользователи, это удаляют его со страницы документа. Некоторые дизайнеры даже изменяют размер автоматического текстового блока и используют его для основного текста проекта.

Если вы работаете с документом со сложным дизайном, например, с плакатом, то в этом случае действительно нет необходимости создавать автоматический текстовый блок. При работе с документом, в котором мало текста, как, например, в рекламной брошюре, где он распределяется в различных блоках заголовков, от автоматического текстового блока также будет мало пользы. Чтобы текстовый блок не создавался, нужно снять флажок соответствующей опции в диалоговом окне New Document. Чтобы избавиться от автоматического текстового блока, выделите его на шаблонной странице (команда Page⇨Display), затем выберите Item⇨Delete или нажмите <⌘+K> или <Ctr!+K>.

Если вы предпочитаете самостоятельно добавлять страницы, отключите команду автоматической вставки страниц. Чтобы вставить страницу вручную, выберите Page⇨Insert. Если вы вставляете страницы, основанные на шаблонной странице, содержащей автоматический текстовый блок, можно продолжить текст, выставив опцию Link to Current Text Chain (Связать с текущей текстовой цепочкой) в диалоговом окне Insert Pages (Вставка страницы). Такой вариант более предпочтителен, если вы часто переподключаете шаблоны страниц.

Связывание текстовых блоков

Возможность связывания текстовых блоков и контуров в QuarkXPress снимает ограничение на размер и длину элементов, содержащих текстовые данные. Связывание блоков имеет два преимущества. Во-первых, можно импортировать текст из одного файла и он автоматически распределится во всех текстовых блоках. Во-вторых, с распределенным текстом можно выполнять те же действия, что и с единым целым. Например, можно выделить весь текст, чтобы переформатировать его или проверить орфографию. Текст, состоящий из серии связанных текстовых блоков, называется текстовой цепочкой, или статьей. На рис. 12.6 показано, как связываются различные текстовые блоки, из которых состоит статья.

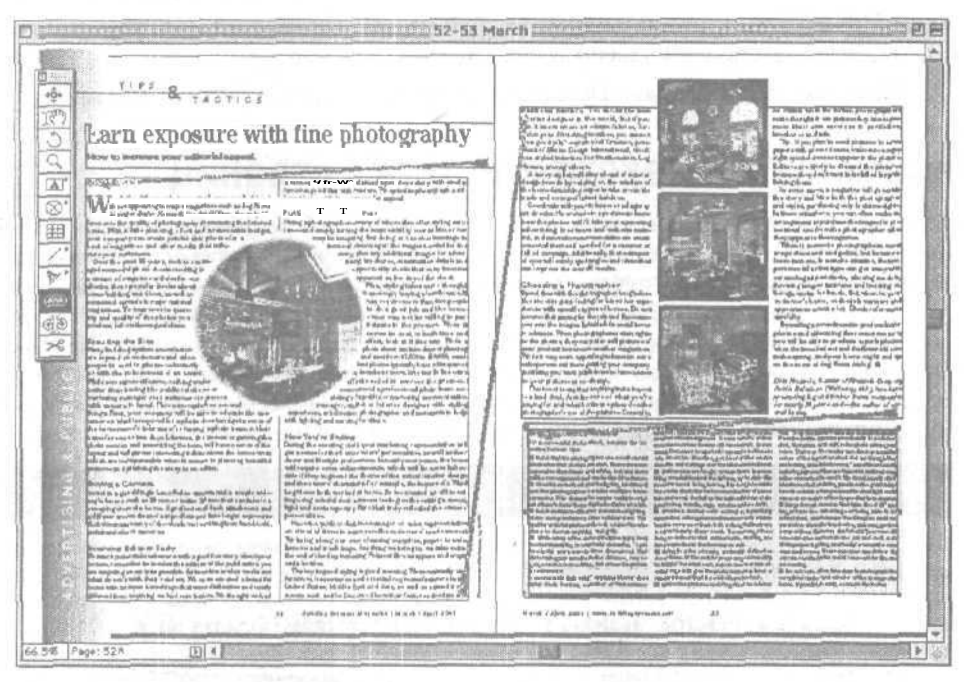


Рис. 12.6. Если вы не используете автоматический текстовый блок, то, чтобы соединить текст в разных текстовых блоках, воспользуйтесь инструментом Linking

В основном связывание используется тогда, когда в соответствии с требованиями макета на одной странице должно размещаться несколько текстовых блоков и/или текстовых контуров, которые часто имеют различные размеры и формы. Если текст на страницах размещен в нескольких колонках, возможно, лучше воспользоваться автоматическим текстовым блоком, а не связывать блоки. Если в схему вносятся изменения и связь больше не нужна, ее несложно отменить.



Связывание может причинять некоторые неудобства, однако не поддавайтесь соблазну уничтожить связи и превратить текст в множество отдельных блоков. Вы утратите все преимущества, которые получены при создании цепочки статьи. Только привыкнув к этому инструменту, вы оцените его по достоинству.

Связанные текстовые блоки могут находиться на одной или на разных страницах, однако помните: текст размещается в таком же порядке, в каком связаны текстовые блоки. Если начать с текстового блока внизу страницы и связать его с блоком, расположенным над ним или

на предыдущей странице, будет получена неестественная очередность (а также, чаще всего, бессмысленный текст). На рис. 12.6 показаны два связанных текстовых блока (находящихся на двух разных страницах).

Пошаговые инструкции: связывание текстовых блоков

1. Создайте текстовые блоки и контуры, которые необходимо связать. Они могут размещаться как на одной, так и на разных страницах в любой части документа.
2. Отобразите страницу, содержащую первый блок последовательности. Текст будет размещаться в том же порядке, в каком соединены блоки.
3. Щелкните на пустой области, чтобы убедиться в том, что ни один элемент на странице не выделен.
4. Выберите инструмент Linking — второй снизу на панели инструментов.
5. Наведите указатель мыши на блок, который будет первым в последовательности. Указатель примет вид звена цепи. Щелкните кнопкой. Вы увидите анимированную пунктирную линию вокруг выбранного блока/контура, означающую начало цепочки.
6. Если в этом есть необходимость, переместитесь на страницу, где содержится текстовый блок, которое выступает следующим звеном в цепочке. (Используйте команду Page⇨Go To (Страница⇨Перейти) или комбинацию клавиш <⌘+J> или <Ctrl +J>.)
7. Наведите указатель мыши на следующий блок, который нужно связать, и щелкните кнопкой мыши. Таким образом два блока будут соединены, как показано на рис. 12.7. (Связь представлена в виде стрелки, залитой клетчатым узором, вне зависимости от того, выбран инструмент Linking или Unlink.) Текст размещается, заполняя все связанные блоки/контуры, пропуская те, которые не входят в текущую цепочку.
8. Повторяйте пп. 5-7 (заменяя последний присоединенный блок на первый в п. 5) до тех пор, пока все необходимые текстовые блоки не будут связаны в единую цепочку.



Рис. 12.7. Два связанных текстовых блока

Разрыв связей и изменение их направления

Соединения создаются не навсегда, их можно в любой момент удалить. Например, вы можете удалить их для сокращения объема статьи. Или же, если продолжение статьи необходимо переместить на другую страницу, можно изменить направление связи.

- Чтобы разорвать связь между двумя элементами, выберите инструмент Unlink. Затем щелкните на значке стрелки, обозначающей связь, как показано на рис. 12.8. После разрыва текущей связи все последующие связи удаляются автоматически.
- Чтобы убрать блок из цепочки связанных блоков/контуров, его нужно удалить самым обычным образом. Текст переместится в следующий в цепочке блок или контур.
- Чтобы оставить блок на странице, но убрать из последовательности связанных блоков, можно изменить направление связи. Выберите инструмент Unlinking, затем воспользуйтесь комбинацией <Shift+щелчок> на стрелке, указывающей на блок, который нужно удалить. Текст автоматически переместиться в следующий блок или на следующий контур цепочки.

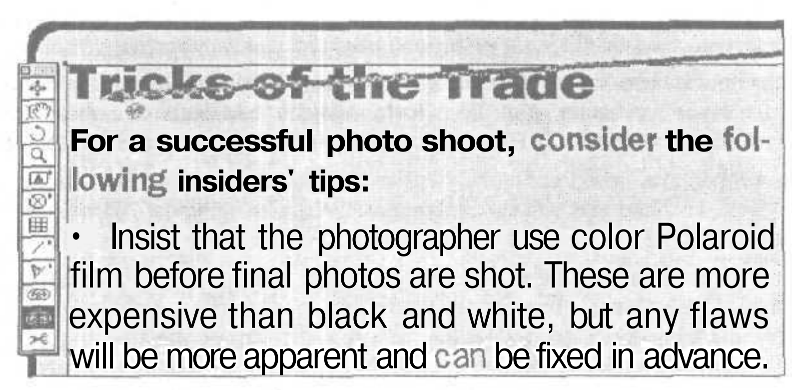


Рис. 12.8. Чтобы переместить врезку в другую часть статьи, мы разрываем связь между ***лей*** *и основным текстом*

Советы по созданию и удалению связей

Ниже приведены несколько полезных советов и тонкостей использования инструментов Linking и Unlink.

» Для большей надежности инструменты Linking и Unlink превращаются в Content или Item после каждого использования, чтобы предотвратить случайное связывание или отмену связей для большего количества блоков, чем нужно.

* Если активизировав инструмент Linking или Unlink, нажать клавишу <Option> или <Alt>, он останется активным до тех пор, пока вы не выберите другой. Таким образом можно связывать или отменять связи в ряде блоков, при этом не активизируя инструмент каждый раз для выполнения следующей операции.

« Если, отменяя связь, удерживать клавишу <Shift>, будет удален выделенный текстовый блок и/или контур, а его текст разместится в следующем блоке или контуре.

* Текст в блоки лучше добавлять после создания всех связей. Почему? При изменении связей текст в блоке перераспределяется, чтобы соответствовать новым размерам, и на это требуется определенное время. Конечно, если вы экспериментируете с различными настройками, то лучше, чтобы в блоке текст содержался изначально — вам будут видны результаты использования различных вариантов связей.

» Помните, что нельзя связать текст с блоком, уже включающем в себя текст.

+ Нельзя отменить команду отмены связи — если вы передумали, блоки нужно связать повторно. Можно также предварительно сохранить документ, а затем выполнить команду File⇨Revertto Saved.

Позиционирование текста в блоках

Способ, с помощью которого текст размещается в блоке — в колонках, вдоль краев блока, сверху вниз или снизу вверх и так далее — зависит от специально задаваемых параметров каждого отдельного блока. Эти параметры можно изменить на вкладке Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). Это диалоговое окно также можно открыть, дважды щелкнув на текстовом блоке. При этом должен быть активным инструмент Item.

Создание колонок в текстовом блоке

Количество и расположение колонок в автоматическом текстовом блоке задается в диалоговом окне New Document (команда File⇨New⇨Document или комбинация клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>) при создании документа. Колонки можно модифицировать, внося изменения в диалоговом окне Master Guides (команда Page⇨Master Guides). Эта задача выполняется только при отображении на экране шаблона страницы (команда Page⇨Display⇨[Имя шаблона страницы]).

Кроме автоматического текстового блока, колонки можно определить для любого другого текстового блока произвольной формы. В шаблон с двумя колонками, например, можно добавить врезку с тремя колонками, содержащуюся в отдельном текстовом блоке. (Единственный способ в QuarkXPress сделать так, чтобы на одной странице размещалось разное количество колонок, — создать отдельные текстовые блоки; в одном и том же блоке нельзя размещать разное количество колонок.) Ниже описаны способы, которыми можно разбить текстовый блок на колонки.

- Используя палитру Measurements. В поле Cols, показанном на рис. 12.9, задайте количество колонок, которые нужно создать в выделенном блоке. Это самый простой метод, однако таким образом вы не сможете контролировать расстояние между колонками.

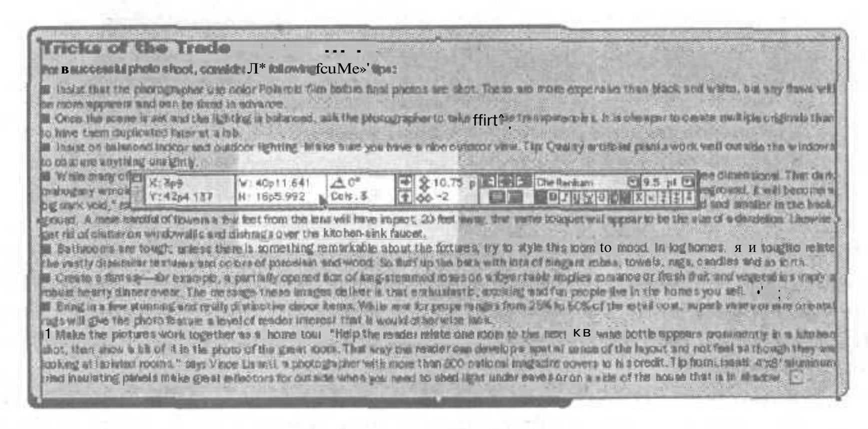
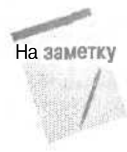


Рис. 12.9. Разделение текстового блока на три колонки

- **Используя вкладку Text.** На вкладке Текст диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) в поле Columns задайте количество колонок. Затем в поле Gutter Width укажите расстояние между колонками.

Заметьте, что некоторые дизайнеры предпочитают использовать на странице не колонки, а отдельные текстовые блоки, которые связываются в нужной последовательности. Это простой способ создать колонки разной высоты — для этого нужно всего-навсего изменить размер одного из блоков.



В текстовом блоке можно создать до 30-ти колонок при условии, что он достаточно широкий, чтобы вместить их и задать приемлемые отступы. Однако это не означает, что, задавая число колонок, не нужно учитывать удобочитаемость текста в блоке.



Если расстояние между колонками небольшое (между 9 и 20 пунктами, в зависимости от ширины страницы и количества колонок), можно вставить между ними тонкий (0,5 пункта или тоньше) вертикальный разделитель, выровненный по центру отступа. Чтобы получить разделитель, используйте инструмент рисования линий и образуйте линию по всей длине отступа. Если поместить разделитель на шаблонной странице, он автоматически появится на всех соответствующих страницах документа.

Поля блока

Поля блока — это расстояние между внешними краями текстового блока (верхним, нижним, правым и левым) и текстом в нем. Поля нужны, чтобы текст не сливался с рамкой или цветным фоном, как показано на рис. 12.10.



Рис. 12.10. Поля блока, содержащего врезку, нужны ***для предотвращения*** *слияния текста с цветным* ***фоном***

Отступы в начале абзаца в QuarkXPress (команда Style⇨Formats⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>) отмеряются от края поля, а не от края текстового блока. По умолчанию поля в QuarkXPress во всех новых текстовых блоках составляют 1 пункт. Это означает, что текст смешен от краев блока, но не от внутренних границ колонок, которые в нем создаются.

Чтобы изменить поля, нужно внести новые данные в разделе Text Inset вкладки Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). Для прямоугольных текстовых блоков можно ввести единое значение в поле АИ Edges (Единые поля) или же выставить флажок опции Multiple Edges (Разные поля), а затем определить различные значения для верхнего, нижнего, правого и левого полей, (Для непрямоугольных текстовых блоков нужно задавать значения отдельно для каждого поля.)

В QuarkXPress 5 впервые раз можно задать различные поля для всех четырех сторон прямоугольного текстового блока.

Новинка!



Совет

В шаблонах, где не нужны поля, — в частности для текста, составляющего основную часть документа, — возможно, потребуется изменить заданные по умолчанию значения, и ввести нули на вкладке Tool диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>) для инструмента Text Box.

Вертикальное выравнивание

Хотя в большинстве случаев текст размещают в текстовом блоке сверху вниз, на ваше рассмотрение представляются и другие варианты. Например, при составлении приглашения текст в рамке можно выровнять вертикально по центру. Или же можно разместить текст так, чтобы заполнить блок полностью по всей ширине и высоте, и в дальнейшем не беспокоиться о расположении заголовков и строк абзацев. В QuarkXPress существует четыре способа вертикального размещения текста в прямоугольном текстовом блоке: по верхнему краю, по центру, по нижнему краю и по высоте, как показано на рис. 12.11.



Рис. 12.11. Один и тот же текст, вертикально выровненный по верхнему краю, по центру, по нижнему краю и по высоте. Для этого примера наиболее подходит выравнивание по нижнему краю

Чтобы изменить выравнивание по вертикали, используйте раздел Vertical Alignment (Вертикальное выравнивание) вкладки Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). (Элементы управления выравниванием для непрямоугольных текстовых блоков недоступны.) Текст размещается различными способами.

- При заданном по умолчанию выравнивании по верхнему краю текст размещается начиная с первой строки блока.
- При выбранном выравнивании по центру перед и после текста в текстовом блоке остаются одинаковые отступы.

- При выравнивании по нижнему краю текст размещается внизу текстового блока и перемещается вверх по мере добавления текста.
- При выравнивании по высоте текст равномерно распределяется между верхней и нижней строками текстового блока, вне зависимости от параметров заголовка и интервалов между абзацами. Если нужно увеличить интервал между абзацами и уменьшить межстрочное расстояние, задайте новое значение в поле Inter ¶. Таким образом задается интервал между абзацами — если в блоке не хватает места, чтобы применить заданное значение, интервал между абзацами равномерно сокращается.

Новинка!

В предыдущей версии QuarkXPress поле Inter ¶ называлось Inter ¶ Max. Таким образом, вместо того чтобы задавать необходимые интервалы между абзацами, как в поле Inter % в поле Inter ¶ Max указывались максимальные интервалы между ними, позволяющие выровнять текст по высоте.

Совет

Если вы планируете применить выравнивание текста по высоте, помните о том, что рисунки и другие графические элементы нужно помещать вне блока, в котором текст выровнен вертикально. Если вставить в текст рисунок или графический элемент так, чтобы он обтекал рисунок, вертикальное выравнивание будет нарушено,

Резюме

Текст можно ввести импортируя его из документа, созданного в текстовом процессоре (наилучший вариант), вырезать и вставить из другого приложения или набрать непосредственно в QuarkXPress. Помните, что в ходе вырезания и вставки текста некоторые специальные символы могут исчезнуть (например, фигурные кавычки заменяются прямыми, даже если в QuarXPress выставлена опция Smart Quotes).

Для экономии времени в QuarkXPress представлена возможность создания автоматического текстового блока при создании нового документа. Это очень удобно при построении макета книг или журналов, в которых почти на каждой странице присутствует главный текстовый блок, однако при создании брошюр, рекламных листовок и других неоднородных документов, лучше отключить подобную опцию в диалоговом окне New Document.

Текстовые блоки и контуры можно связывать, и текст будет распространяться из одного элемента в другой. Будьте внимательны к тому, в каком порядке связываются блоки и контуры — в таком же порядке в них размещается текст, вне зависимости от положения на странице или в документе. Расположение текста можно изменить, если необходимо изменить макет. При необходимости текстовые блоки или контуры можно добавить или удалить.

QuarkXPress умеет по-разному размещать текст в текстовых блоках и вдоль контуров. В диалоговом окне Modify задаются размеры полей и — только для текстовых блоков — количество колонок, способ вертикального выравнивания и поля.

Редактирование текста

ГЛАВА

13

В этой главе...

Редактирование в QuarkXPress

Подсчет слов

Проверка правописания

Поиск и замена **текста**

Резюме • -

QuarkXPress можно использовать для первоначального редактирования текста или незначительных исправлений и корректировок. Хотя возможности редактирования, предлагаемые QuarkXPress, значительно уступают тем, которые имеются в текстовом процессоре, все же в QuarkXPress есть все основные инструменты редактирования и форматирования текста. Среди них команды вырезания и вставки, проверки орфографии, поиск и перемещение текста и текстовых параметров.

Редактирование в QuarkXPress

В QuarkXPress предлагаются различные средства для редактирования текста. Как и в любой другой компьютерной программе, в процессе редактирования текст можно перераспределять, удалять и вставлять в новое место. В большинстве случаев работа функций редактирования в QuarkXPress ничем не отличается от соответствующих средств любого текстового процессора, начиная от Microsoft Word и заканчивая почтовым клиентом. Как уже было сказано в главах 10 и 11, поместить текст в QuarkXPress можно импортируя его или вводя непосредственно в текстовых блоках.

Средства редактирования текста

При редактировании текста в QuarkXPress нужно использовать инструмент Content панели инструментов. Чтобы начать редактирование, можно щелкнуть в необходимом текстовом блоке или на любом текстовом контуре. Ниже приведено описание отдельных средств редактирования.

- Непечатные символы. Чтобы просмотреть непечатные символы, такие как пробелы, символы табуляции и конца абзаца, выберите View⇨Show Invisibles (Вид⇨

Непечатные символы) или нажмите <⌘+I> или <Ctrl+I>. Вы увидите стандартные символы: маленькие точки, обозначающие пробелы, указывающая вправо стрелка символа табуляции, ¶ — символ конца абзаца и так далее, как показано на рис. 13.1. Редактирование текста с отображением непечатных символов помогает не только избежать ошибок, таких как случайно набранные пробелы, но также упрощает распределение текста, показывая новые строки и границы новых колонок.

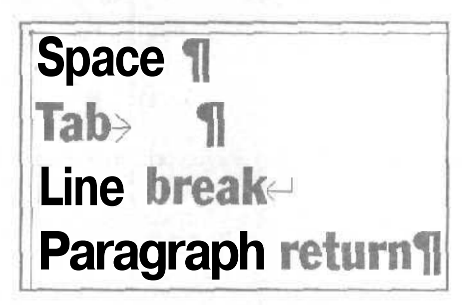


Рис. 13.1. Стандартные непечатные символы, которые отображаются, если выбрать команду View⇨ShowInvisibles

- Масштабирование. Способ просмотра документа, с которым вы работаете задавая масштаб страницы — например, Fit in Window (По ширине окна) или 100% — обычно не очень удобен для редактирования текста. Если текст достаточно хорошо виден, чтобы эффективно редактировать его, необходимо видеть ошибки даже в самом мелком тексте. Чтобы увеличить масштаб текста при любом активном инструменте, нажмите <Control+Shift> или <Ctrl+пробел>, затем выделите мышью область, которую необходимо увеличить для редактирования.



В ранних версиях QuarkXPress для Mac масштабирование легко выполнялось с помощью клавиши <Control>. В версии 5, по умолчанию, при нажатии клавиши <Control> появляется контекстное меню. Если вы не можете привыкнуть к тому, что для масштабирования нужно нажать <Control+Shift>, измените настройки, позволив для изменения масштаба применять клавишу <Control>, а <Control+Shift> — для вызова контекстного меню Для этого нужно перейти на вкладку Application диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨ Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>).

Перемещение текста

Чтобы начать редактировать текст, сперва нужно щелкнуть инструментом Content внутри текстового блока или на текстовом контуре. Можно щелкнуть именно в том месте, где нужно внести поправки — например, на слове, которое нужно удалить. Поместив курсор в текст, его можно перемещать следующими способами.

- Щелкая мышкой в другом месте статьи (текст содержащийся в серии связанных блоков и/или контуров).
- Нажимая клавиши со стрелками на клавиатуре, чтобы переместить курсор на одну строку вверх или вниз и на один символ влево или вправо.
- Нажимая клавиши со стрелками одновременно с клавишами <⌘> или <Ctrl>, чтобы переместить курсор на один абзац вверх или вниз или на одно слово влево или вправо,
- Нажимая клавиши <Hоте> или <End>, чтобы перемещаться соответственно в начало или конец статьи.

- Щелкая после последнего знака в блоке или на контуре, чтобы добавить текст в ее конец. Как и в большинстве текстовых процессоров, нельзя просто щелкнуть в любом пустом месте документа и начать набор текста.



Если нужный блок или контур находятся позади другого блока (обычно с прозрачным фоном и текст виден сквозь него), нажмите <Option+Shift+⌘> или <Ctrl+Alt+Shift>, одновременно щелкая мышкой до тех пор, пока не получите нужный объект на переднем плане.

Вставка текста

Поместив курсор в текст, можно начать вводить новые данные, вставлять или импортировать текст (команда File⇨Get Text или комбинация клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>) в указанное место. Весь предыдущий текст останется на своем месте, а весь последующий — сместится далее.

Выделение текста

Чтобы выполнять определенные операции с фрагментами текста — начиная с нескольких символов и заканчивая всей статьей — текст необходимо выделить. С выделенным текстом можно выполнять различные действия, в том числе вырезать и копировать (а затем вставлять), а также переформатировать весь фрагмент. Выделить текст можно следующими способами.

- **Выделить все.** Чтобы выделить весь текст статьи, выберите команду Edit⇨Select All или нажмите <⌘+A> или <CtrI+A>. Это самый простой и надежный способ выделения всей статьи сразу.
- **Перетаскивание.** Щелкните мышкой перед первым символом фрагмента и перетащите указатель мышки до последнего символа. Это удобный способ выделения, если вы уже держите руку на мышке, однако, используя его, труднее быть предельно точным.
- **Двойной щелчок на слове.** Чтобы точно выделить необходимое слово с помощью мыши, нужно дважды щелкнуть на нем. Чтобы детально познакомиться с методами выделения текста мышью, просмотрите врезку "Разнообразный двойной щелчок".
- **Множественные щелчки.** Щелкните три раза, чтобы выделить строчку, четыре раз, чтобы выделить абзац и пять раз — всю статью. Этот способ удобен тем, что позволяет точно выделить текст, когда у вас в руках уже находится мышь.
- **Клавиши со стрелками.** Помимо того что с помощью клавиш со стрелками текст можно перемещать, его можно также выделять. Нажмите <Shift+⌘> или <Ctrl+Shift>, чтобы выделить одно слово справа от курсора, слева, в начале или в конце абзаца, (Удерживая клавиши-модификаторы, нажимайте клавиши со стрелками, чтобы увеличить площадь выделения.) Чтобы выделить текст начиная от расположения курсора и до начало или конца статьи, нажмите <Option+Shift+⌘> или <Ctrl+Alt+Shift>, одновременно используя соответственно <Home> или <End>.



При использовании QuarkXPress в качестве текстового редактора или выполняя много редакторских правок очень удобно пользоваться клавишами со стрелками в комбинации с соответствующими клавишами-модификаторами на клавиатуре для перемещения и выделения текста. Причина? Поскольку вам редко придется отрывать руки от клавиатуры, работать с мышью — неудобно и неэффективно.

Чтобы снять выделение с текста, выберите другой инструмент или щелкните в другом месте текста.

Разнообразный двойной щелчок

На первый взгляд, в этом нет ничего особенного: дважды щелкнуть на слове, чтобы его выделить. Однако у этого действия есть несколько особенностей. Некоторые из них подобны присутствующим в текстовом процессоре, а другие отличаются.

- Если в QuarkXPress два раза щелкнуть на слове, которое соединено дефисами с другими словами, то выделятся все соединенные слова, в отличие от Microsoft Word, в котором выделяется только одно из слов соединенных дефисом — то, на котором вы непосредственно щелкаете.
- Если вы хотите выделить знак пунктуации, стоящий после слова (например, запятую), вместе со словом, щелкните между словом и знаком пунктуации, как показано на рисунке. Это очень удобно, когда вы перераспределяете слова в списке, разделенном запятыми. (Заметьте, что это не сработает по отношению к непечатным символам.)

"On this site in 1935," proclai
burger." A preposterous as
to hide, ashamed of its ow
of culinary glory. The who
larded up with ersatz ingredients and

- Если дважды щелкнуть, чтобы выделить слово, затем вырезать его и вставить, QuarkXPress автоматически учитывает пробел после слова, хотя этого и не видно. Таким образом, не нужно беспокоиться об удалении старых пробелов и вставке новых при перемещении слов. Эта операция называется *рационализация* пробелов. Она характерен для любого выделенного текста, который вы вырезаете и вставляете.

Замена и удаление текста

Выделенный текст можно легко заменить, вставив новый фрагмент из буфера обмена, набрав новый текст или импортируя данные (команда File⇨Get Text или комбинация клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>). Если нужно заменить всю статью, щелкните на ней пять раз или выберите Edit⇨Select All или нажмите <⌘+A> или <Ctrl+A>.

Чтобы удалить текст из документа, можно, выделив его, выбрать Edit⇨Clear (Правка⇨Очистить) или нажать клавиши <Delete> или <Backspacc>, Чтобы использовать текст в другом месте, выберите Edit⇨Cut (Правка⇨Вырезать) или нажмите <⌘+X> или <Ctrl+X>. (Если в буфере обмена содержится текст, который вы хотите использовать позже, старайтесь хранить его там не очень долго — по ошибке его можно заменить другим. Если текст нужно отправить другому пользователю, можно экспортировать его, используя команду File⇨Save Text или комбинацию клавиш <Option+⌘+E> или <Ctrl+Alt+E>.)

Если текст не выделен, его можно удалять справа или слева от курсора. В Mac нажмите клавишу <Delete>, чтобы удалить символы слева, и <Del> (на дополнительной клавиатуре), чтобы удалить символы справа. В Windows нажимайте <Backspace>, чтобы удалить символы слева, и <Delcte>, чтобы удалить символы справа.

Перераспределение текста

Под *перераспределением* понимается возможность вырезания и вставки текста, что, быть может, является одним из самых больших преимуществ текстового редактора над печатной машинкой. Вырезая и вставляя текст, его помещают в буфер обмена Mac или Windows, а затем он используется в любой программе, в которой его можно вставить. В QuarkXPress есть два метода перераспределения текста: с помощью команд вырезания и вставки или в результате перетаскивания мышью.

Команды вырезания и вставки

Чтобы вырезать (или скопировать) текст, а затем вставить его в другом месте, выполните следующие действия.

1. Выберите Edit⇨Cut (Правка⇨Вырезать) (комбинация клавиш <⌘+X> или <Ctrl+X>), чтобы поместить текст в буфер обмена. А для того чтобы скопировать текст в буфер обмена, используется команда Edit⇨Copy (Правка⇨Копировать) (комбинация клавиш <⌘+C> или <Ctrl+C>).
2. Поместите курсор в другом месте текста (или в любом другом месте, включая новый файл из текстового процессора или почтового клиента, а затем выберите Edit⇨Paste (Правка⇨Вставить) (комбинация клавиш <⌘+V> или <Ctrl+V>).

Перетаскивание текста

Если вы предпочитаете работать с мышью или она просто оказалась у вас под рукой, когда вам понадобилось вырезать и вставить текст, то можно перетянуть выделенный текст в новую позицию. (Заметьте, что перетаскивание текста мышью в QuarkXPress возможно только в пределах одной статьи, хотя текст при этом заносится в буфер обмена.) Во-первых, вам необходимо включить эту возможность в вашей копии QuarkXPress, выставив опцию Drag and Drop Text (Перетаскивание текста) на вкладке Interactivity диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>).

Включив это средство, нужно щелкнуть на фрагменте выделенного текста, чтобы "подобрать его", как показано на рис. 13.2. Затем нужно поместить указатель на новую позицию, чтобы вставить туда текст. Если вы хотите скопировать текстовый фрагмент, а не переместить его, удерживайте при этом нажатой клавишу <Shift>.

Denver Public Library, 1350 Broadway, 11:38 a.m.: Humpty Dumpty Barrel Drive-in does not appear in the Western History Department's general index. Louis Ballast has one reference, a 1988 *Rocky Mountain News* article that reiterates the stone marker's dubious account and adds that the Humpty Dumpty closed in 1974. The library's electronic photo archive yields one keyword match for "Humpty Dumpty" - a tfctee (inexplicably) of a tree stump. Search term "barrel" retrieves 110 assorted images, including one of famous Denver madame Mattie *Silks astride a horse. No mention of which delicacies she may be credited with inventing.*

www.uspto.gov, *12:06 p.m.:* U.S. Patent and Trademark Office's *online* database records 26 filings for March 5, 1935, most notably the original Planters Peanuts brand registration. Ballast and burgers conspicuously absent.

*Рис. 13.2. Указатель **готов** к перемещению текста*



Сейчас в QuarkXPress для Windows можно также перетаскивать текстовый файл с рабочего стола или папки в текстовый блок. В QuarkXPress 5 перетаскиваемый текст импортируется в текстовый блок. В Mac нет подобного средства.

Разница между вырезанием и удалением

Помните о том, что вырезать и удалить текст — это абсолютные разные команды. 8 QuarkXPress вырезанный текст автоматически помещается в буфер обмена, а удаленный — нет. (Удалить текст можно с помощью клавиш <Delete> или <Backspace>.)

Единственный способ восстановить удаленный текст — это выполнить команду Edit⇨Undo Typing (Правка⇨Отменить ввод текста) или нажать комбинацию клавиш <⌘+Z> или <Ctrl+Z>. Вырезанный текст остается в буфере обмена, пока не будет вырезан или скопирован другой текст или графический элемент.



В Мас можно перемещать текст с помощью комбинаций клавиш, Когда текст выделен, нажмите <Control+⌘>, чтобы перетянуть текст на другую позицию. Чтобы скопировать текст, удерживайте при этом клавишу <Shift>. В Windows нет аналогичных комбинаций клавиш.

Отмена редактирования текста

Если вас не устраивают последние внесенные поправки в документе QuarkXPress (в текстовом или другом объекте), выберите Edit⇨Undo (Правка⇨Отменить) или нажмите <⌘+Z> или <Ctrl+Z>. Если вы затем опять измените свое решение, можно снова отменить последнюю команду, выбрав Edit⇨Redo (Правка⇨Повторить) или нажимая те же комбинации клавиш.



В отличие от многих текстовых редакторов, в QuarkXPress есть только один шанс, чтобы отменить последнюю выполненную команду. Конечно, можно отменить последнюю команду, и затем повторить последнюю команду, затем снова отменить и так сколько угодно. Однако невозможно отменить команду, которая предшествует последней. Таким образом, если вы удалите фрагмент текста и затем случайно нажмете пробел, все, что вы потом сможете сделать — это отменить ввод пробела. Экспериментируя с редактированием текста, желательно сохранить документ, а затем, если понадобится восстановить первоначальный вид текста, выбрать File⇨Revert to Saved (Файл⇨Вернуться к сохраненному).

Подсчет слов

Подсчет слов — это одно из наименее интуитивно-адекватных средств QuarkXPress. Есть только один способ сделать его правильно — сначала проверить орфографию. Тем не менее подсчет слов необходим, чтобы сообщать авторам статей и редакторам, сколько места им нужно заполнить.

Чтобы подсчитать слова в тексте, щелкните в любом месте статьи инструментом Content. Затем выберите команду Utilities⇨Check Spelling⇨Story (Утилиты⇨Проверка орфографии⇨Статья) или нажмите <Option+⌘+L> или <Ctrl+Alt+W>. Появится диалоговое окно Word Count (Подсчет слов), как показано на рис, 13.3. В поле Total (Всего) представлено количество слов в статье. Если в этот момент нужно проверить орфографию, щелкните на кнопке OK. В ином случае щелкните на кнопке Отмена, чтобы вернуться к исходному документу.



Рис. 13.3. Чтобы получить доступ к диалоговому окну Word Count, нужно выполнить команду Utilities ⇨ Check Spelling ⇨Story



В QuarkXPress 5 можно проверить правописание — и таким образом узнать количество слов — в выделенном текстовом фрагменте. Выделите текст, затем выберите Utilities⇨Check Spelling⇨Selection.

Проверка правописания

Документ, выполненный с орфографическими и грамматическими ошибками, не внушает доверия, однако средство проверки правописания в QuarkXPress не очень эффективно. Частично от того, что эффективность электронной проверки орфографии зависит также и от грамотности пользователя — программное обеспечение предупреждает о потенциальных ошибках, однако пользователь самостоятельно решает, была ли в слове на самом деле допущена ошибка, что также зависит от контекста, и выбирает правильный вариант. Вторая проблема — это довольно скудный словарь QuarkXPress, включающий всего 120 000 слов. (Для сравнения печатный словарь содержит более миллиона слов.) Средство проверки орфографии не распознает многие слова во множественном числе, притяжательный падеж большинства слов и многие новые слова (даже такое слово как *e-mail!*). К тому же словарь проверки орфографии не содержит специальных символов, и таким образом все слова с ударением, даже такие простые слова как *café*, отмечаются как неправильные. В конечном счете, проверка правописания — это дело принципа. Некоторые пользователи проверяют тексты исключительно ради интереса — для статистики — вдруг предлагаемые словарем термины не совпадают с внутренним орфографическим словарем программы. Можно всегда создать свои собственные словари, чтобы увеличить возможности QuarkXPress, однако нельзя изменить словарь, который задан по умолчанию.

Таким образом, наилучший вариант — это проверка текстов авторами и редакторами в исходных текстовых процессорах. Лучше вставлять в макет текст с уже проверенной орфографией. Однако никогда не лишне проверить орфографию повторно, чтобы убедиться, что в тексте не пропущено ошибок, которые "возникают" в последние минуты, например, в ходе копирования, Что может быть хуже, чем пропустить опечатку на обложке журнала! Если у вас есть сомнения относительно слова, которое QuarkXPress воспринимает как неправильное, проверьте его по словарю (на узле www.m-w.com предлагается быстрый доступ к 10-му изданию орфографического словаря Merriam-Webster) или же обратитесь к редактору копии.

Подменю проверки орфографии

Чтобы воспользоваться проверкой орфографии, выберите команду Utilities⇨Check Spelling (Утилиты⇨Проверка орфографии). Если выбрать эту команду, появится подменю. показанное на рис. 13.4, в котором предлагаются следующие средства проверки орфографии.

- Word/Selection. (<⌘+L> или <Clrl+W>) Таким образом можно проверить правописание слова, на котором установлен курсор, или выделенный фрагмент текста. Это очень удобный способ проверки нового слова или фрагмента текста, который только что добавили в документ.



В версии 5 есть возможность проверять выделенный текст, а не целое слово, статьи или документ.

- **Story.** (<Option+⌘+L> или <Ctrl+Alt+W>) Таким образом можно проверить активную в текущий момент статью (весь текст, содержащийся в ряде связанных текстовых блоков/контуров). Такой способ удобен для проверки новой импортированной статьи.
- **Document** (<Option+Shift+⌘+L> или <Ctrl+Alt+Shift+W>). Таким образом можно проверить каждое слово в текущем документе QuarkXPress. Это удобный способ для проверки текста во всех блоках и контурах документа.



При запуске проверки правописания е QuarkXPress на экране появляется первое неправильное слово. Вам может понадобиться изменить масштаб отображаемого элемента, например, увеличить его до 200%, чтобы детально рассмотреть слова.

Проверка неправильных слов

Слова, которые не распознаются в ходе проверки орфографии (так называемые *сомнительные* слова), отображаются по-другому, что дает возможность исправить или пропустить все предлагаемые варианты, оставив слово без изменений. Средством проверки правописания предлагаются новые варианты слова, которое считается правильными. На рис. 13.5 показано слово, которого нет в словаре средства проверки.

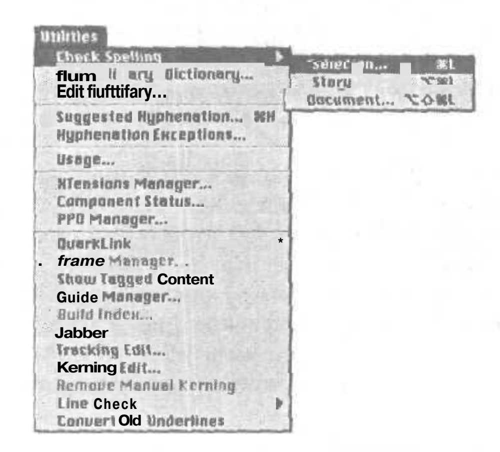


Рис. 13.4. Выделив фрагмент текста, можно воспользоваться подменю команды Check Spell

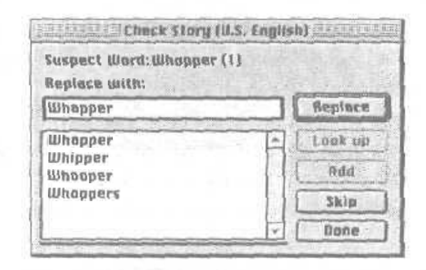


Рис 13.5. Сомнительное слово в диалоговом окне Check Story

Просмотр и замена слов

В QuarkXPress автоматически выводится список вариантов исправления сомнительного слова. Чтобы заменить слово в тексте, щелкните на правильном варианте, а затем на кнопке Replace (Заменить). Вы можете сами отредактировать слово в поле Replace With (Заменить на).

Если предлагается несколько вариантов исправлений слова, то в QuarkXPress отдельно выделяется рекомендуемый вариант. Если вы выбрали другой вариант, а затем решили, что хотите использовать вариант, рекомендованный QuarkXPress, щелкните на кнопке Lookup (Просмотр) (которая обычно недоступна), чтобы еще раз отобразить рекомендуемый вариант.



В QuarkXPress для проверки орфографии применяется метод всего или ничего. Таким образом, если щелкнуть на кнопке Raplace, чтобы заменить слово с ошибкой, то все варианты этого слова в выделенном фрагменте, истории или документе будут заменены на "правильное" слово. Если такой способ проверки орфографии вам не подходит, можно ввести интересующее вас слово, затем выбрать команду Edit⇨Find/Change (Правка⇨Найти и заменить) или нажать <⌘+F> или <Ctrl+F>, чтобы просмотреть все экземпляры этого слова в исходном фрагменте.

Управление вспомогательными словарями

Если вы недовольны словарем в QuarkXPress, рассчитанным на 120 000 слов — и для этого есть достаточно причин — можно добавить слова во вспомогательный словарь. Это может быть, например, техническая лексика, характерная для вашей сферы деятельности, или часто используемые термины, принятые в вашей компании, а также имена собственные.

У вспомогательных словарей есть одно очень хорошее свойство, а именно: их можно сохранять в отдельных файлах. Это означает, что для того чтобы получить доступ к вспомогательному словарю из документа, он не обязательно должен находиться в том же файле, что и основной. Можно создавать сколько угодно вспомогательных словарей, использовать словари в нескольких документах и создавать копии словарей, чтобы распространять их между другими пользователями. Однако в документе одновременно можно использовать только один вспомогательный словарь.

Создание и открытие вспомогательного словаря

Если запустить вспомогательный словарь после открытия документа, QuarkXPress подключит его. В результате всегда после открытия документа в программе вы получаете доступ к этому вспомогательному словарю. Если вспомогательный словарь необходимо сделать доступным в любом документе, его нужно создавать и открывать, когда все документы закрыты (объясняется далее).

Чтобы создать вспомогательный словарь, выполните следующие действия.

- **Для отдельного документа.** Откройте документ и обратитесь к диалоговому окну Auxiliary Dictionary (Вспомогательный словарь) (команда Utilities⇨Auxiliary Dictionary). В этом окне укажите папку, в которую нужно поместить словарь. Сначала введите имя, затем щелкните на кнопке New, как показано на рис. 13.6.
- **Для всех новых документов.** Сначала проверьте закрыты ли все документы, затем отобразите диалоговое окно Auxiliary Dictionary и щелкните на кнопке New.



При создании вспомогательного словаря в QuarkXPress для Windows, к имени файла автоматически прибавляется нужное расширение: .qdt. Это расширение не нужно использовать в Mac, потому что вспомогательные словари не являются межплатформенными.

Чтобы открыть вспомогательный словарь,

- **В текущем документе.** Откройте документ, а затем запустите словарь из диалогового окна Auxiliary Dictionary.
- **По умолчанию для всех новых документов.** Убедитесь в том, что все документы закрыты, а затем откройте словарь из диалогового окна Auxiliary Dictionary.

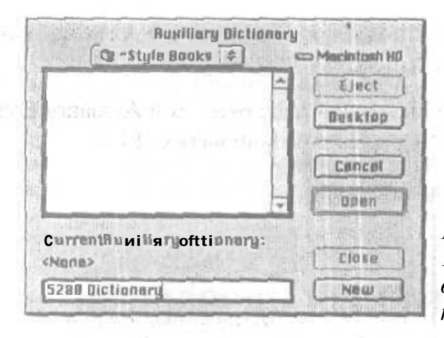


Рис. 13.6. Диалоговое окно Auxiliary Dictionary используется для создания вспомогательного словаря для открытогодокумента

Отсоединение вспомогательного словаря

Если вспомогательный словарь открыт для документа, но QuarkXPress не может найти файл, в этом случае невозможно воспользоваться проверкой правописания. Такое случается, когда вы получаете документы от других пользователей, многие из которых не имеют привычки отправлять словари. В этом случае необходимо закрыть словарь и отсоединить его от документа. Для этого выполните следующие действия.

- **Для текущего документа.** Откройте документ и выберите Close в диалоговом окне Auxiliary Dictionary.
- **Словарь, используемый по умолчанию во всех новых документах.** Убедитесь в том, что все документы закрыты. Выберите Close в диалоговом окне Auxiliary Dictionary.



Чтобы избежать проблем, вызванных отсутствием вспомогательного словаря, убедитесь в том, что у каждого в рабочей группе есть доступ к необходимым файлам.

Редактирование вспомогательного словаря

Чтобы поместить слова во вспомогательный словарь, нужно воспользоваться средством проверки правописания и специальным диалоговым окном. Во-первых нужно выделить вспомогательный словарь (команда Utilities⇨Auxiliary Dictionary).

Вспомогательный словарь можно отредактировать во время проверки правописания.

- Проверяя орфографию, щелкните на кнопке Add (Добавить), чтобы добавить сомнительное слово в открытый вспомогательный словарь.
- Если все сомнительные слова в документе нужно добавить во вспомогательный словарь (например, если открытый вами файл содержит имена совета директоров), их можно добавить одновременно. Для этого нажмите <Option+Shift> или <Alt+Shift>, одновременно щелкая на кнопке Done (Выполнено) в диалоговом окне проверки орфографии.



Добавление всех сомнительных слов из одного документа — это хороший способ создания одинаковых вспомогательных словарей для Mac или Windows, учитывая, что эти файлы не являются межплатформенными.

Отредактировать вспомогательный словарь можно с помощью диалогового окна Edit Auxiliary Dictionary (Изменить вспомогательный словарь).

1. Чтобы запустить нужный словарь, откройте диалоговое окно Edit Auxiliary Dictionary (команда Utilities⇨Edit Auxiliary Dictionary), как показано на рис. 13.7.

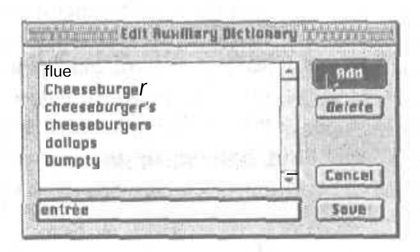


Рис. 13.7. Редактирование вспомогательного словаря заключается в добавлении в него новых слов с правильным правописанием

2. Если у вас нет вспомогательного словаря, введите имя в диалоговом окне в соответствующее поле, затем щелкните на кнопке New (Создать) (эта кнопка недоступна до тех пор, пока не будет введено имя файла). Затем нужно повторно открыть диалоговое окно Edit Auxiliary Dictionary.
3. Чтобы добавить слово, наберите его в поле под списком слов, которые уже есть в словаре. При наборе следует использовать только символы нижнего регистра, однако можно вводить знаки с диакритическими обозначениями, например, é или у в таких словах как *entree* и *Sao Paulo.*
4. Щелкните на кнопке Add (Добавить).

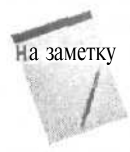
Удалить слово также можно в диалоговом окне Edit Auxiliary Dictionary. Выделите слово в списке или введите его в поле под списком имеющихся слов (набранное слово будет выделено в списке). Щелкните на кнопке Delete (Удалить).



Не забудьте щелкнуть на кнопке Save (Сохранить), прежде чем выйти из диалогового окна Edit Auxiliary Dictionary, иначе внесенные изменения не сохранятся. Если вы не хотите сохранять изменения, щелкните на кнопке Отменить.



Добавляя слово во вспомогательный словарь, не забудьте про все варианты этого слова, как, например, множественную форму, притяжательный падеж и т.д. Если вы добавляете слово *triffid*, не забудьте про *triffid's* и *triffids.*



Во вспомогательных орфографических словарях QuarXPress нельзя использовать дефисы, поэтому невозможно ввести такие слова, как *e-mail.* На самом деле такие слова, как *e-mail* и *m-commerce* не отмечаются как неправильные, так как в QuarkXPress не учитывается одна буква, стоящая перед дефисом (это "правильные" слова — буквы алфавита и слова, которые стоят после дефиса, — это стандартные английские идиомы). Однако, если в тексте есть необычное слово с дефисом, например, название e-trieve, нужно добавить trieve во вспомогательный словарь и надеяться, что никто не введет такие слова, как i-trieve или o-trieve или же trieve будет отмечаться как неправильное всякий раз при проверке правописания.

Поиск и замена текста

Средства базового редактирования применимы для выполнения несложного редактирования, однако может понадобиться заменить один фрагмент текста другим во всем документе. Например, при создании каталога может потребоваться заменить номер версии продукта во всем документе. Можно внести изменения в исходный документ в текстовом редакторе, а затем заменить текст в документе QuarkXPress на новый (при этом, возможно, будет утеряна часть старательно заданного форматирования). Или же можно использовать команду замены в QuarkXPress, которая представлена диалоговым окном Find/Change (Найти и заменить), показанным на рис. 13.8. Доступ к диалоговому окну Find/Change можно получить выбрав команду Edit⇨Find/Change (Правка⇨Найти и заменить) или воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+F> или <Ctrl+F>.

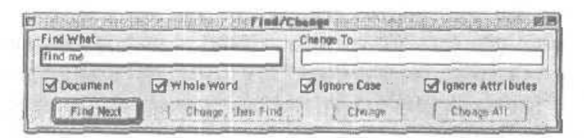
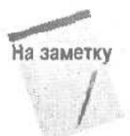


Рис. 13.8. Диалоговое ***окно*** *Find/Replace,* ***в котором*** *выставлена* ***опция*** *Ignore* ***Attributes*** *(Игнорировать атрибуты)*

С помощью диалогового окна Find/Replace можно выполнять простые операции по нахождению и замене текста и таким образом отыскивать и добавлять форматирование, одновременно вставляя текст. Если в диалоговом окне выставлена опция Ignore Attributes, то выполняется стандартная операция поиска; когда эта опция не выставлена, поиск проводится соответственно форматированию, например, названию шрифта, его размера и таблицы стилей.



Диалоговое окно Find/Replace функционально подобно палитре — оно остается на экране и при этом в документе можно свободно редактировать текст или выполнять другие операции. Чтобы закрыть диалоговое окно Find/Replace, нужно щелкнуть на кнопке закрытия.

Поиск и замена текста

Чтобы найти фрагмент текста и заменить его, выберите команду Edit⇨Find/Change или нажмите <⌘+F> или <Ctrl+F>. Можно найти и заменить часть статьи, целую статью или весь документ. Поиск может проводиться по целым словам и тексту в верхнем регистре.

Ниже объясняется, как проводится такой поиск.

- Find What. Введите или вставьте в это поле текст, который нужно найти. Если нужно найти слово вместе со стоящим за ним пробелом, убедитесь в том, что вы не забыли ввести последний.
- Change To. Введите или вставьте в это поле текст, которым нужно заменить найденные экземпляры.
- Scope. Чтобы просмотреть документ начиная с текущей страницы и далее, выставьте опцию Document (Документ). Чтобы просмотреть только статью (весь текст в серии связанных блоков/контуров), снимите опцию Document. Чтобы просмотреть фраг-

мент статьи, щелкните в статье в том месте, откуда вы хотите начать поиск. Поиск будет проводиться начиная с этого места и до конца статьи.

- Whole Word. Чтобы найти в точности такой же текст, что введен в поле Find What, выставьте опцию Whole Word (Целое слово). Таким образом будут найдены отдельные слова, например, Quark, но не QuarkXPress, как показано на рис. 13,9. Если сбросить флажок опции Whole Word, будут найдены все экземпляры этого слова в тексте, даже те, которые составляют часть другого слова.
- **Ignore Case.** Чтобы при поиске и замене текста не учитывался регистр символов, выставьте опцию Ignore Case (Игнорировать регистр). Чтобы при поиске учитывался регистр символов согласно образцу, который задается в полях Find What и Change, сбросьте флажок этой опции.
- **Find Next; Change, Find; Change All.** Используйте эти кнопки для поиска текста и, при необходимости, его замены. Перед тем как использовать кнопку Change All, желательно проверить все установки и убедиться в том, что они заданы абсолютно правильно.



Чтобы просмотреть весь текст в документе (вне зависимости от того, что отображено на текущей странице) или начать просмотр с начала статьи (вне зависимости от расположения курсора), нажмите <Option> или <Alt> и одновременно щелкните на клавише Find Next (Найти далее). Кнопка изменится на Find First (Найти первый).



Рис. 13.9. В этом окне указано найти слово Quark и заменить на QuarkXPress. Выставлена опция Whole Word, поэтому ищутся исключительно слова Quark, а не QuarkXPress. Опция Ignore Case не выставлена, поэтому при поиске учитывается регистр символов, е соответствии с заданными в полях Find What и Change To параметрами.



К сожалению, в работе средства Find/Change "все", на самом деле не означает "все". Когда документ отображен на экране, в окне QuarkXPress не видны шаблонные страницы; когда отображена шаблонная страница, в окне QuarkXPress не видны страницы документа. Таким образом, если нужно найти и заменить, например, дату издания книги, следует проверить оба элемента. (Начните с шаблонных страниц, и, быть может, в просмотре страниц основного документа не будет необходимости.)

Поиск и замена непечатных символов

Кроме текста и различных текстовых параметров, можно также находить и изменять непечатные символы, такие как пробелы, табуляции, конец абзаца и другие, используя функцию Find/Change. Например, чтобы убрать в тексте двойные пробелы, нужно ввести в поле Find What двойной пробел, а в поле Change To одинарный пробел. Можно также задавать *групповые символы,* любое количество неопределенных символов, удовлетворяющих определен-

ному шаблону. Например, если вы ищите *disk* и *disc,* можно проводить поиск по dis плюс код группового символа, а именно \?. Для ввода непечатных и групповых символов можно ист пользовать комбинацию клавиш или текстовые комбинации, как показано в табл. 13.1.

Совет

Скопировать и вставить непечатные символы можно также используя поля Find What и Change To.

Таблица 13,1. Комбинации клавиш и текстовые коды непечатных символов

Символ	Mac	Windows	Код
Групповой символ	<Shift+⌘+?>	<Shift+Ctrl+?>	\?
Табуляция	нет	нет	\t
Конец абзаца	<⌘+Return>	<Ctrl+Enter>	\p
Новая строка	<Shift+⌘+Return	<Ctrl+Shift+Enter>	\n
Новый столбец	<⌘+Enter>	нет	\c
Новый блок	<Shift+⌘+Enter>	нет	\Ь
Неразрывный пробел	<⌘+точка>	<Ctrl+точка>	\.
Разрывный пробел	нет	нет	\f
Обратная косая черта	<⌘+\>	<Ctrl+\>	\\

Поиск и замена текстовых параметров

С помощью диалогового окна Find/Change можно также отыскивать и заменять элементы форматирования. Эта возможность пригодится, например, когда нужно заменить форматирование слова QuarkXPress, набранного шрифтом Times New Roman размером 10 пунктов, на шрифт Palatino размером 12 пунктов. Чтобы воспользоваться подобной возможностью, *нужно* снять флажок опции Ignore Attributes в окне Find/Change. Если снять флажок этой опции, окно расширится и на нем появятся дополнительные опции, выделяя которые, можно заменять форматирование текста, как показано на рис. 13.10.

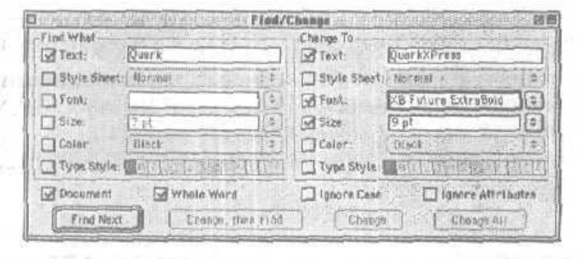


Рис. 13.10. *Так выглядит окно Find/Change,* ***когда*** *снят флажок опции Ignore* ***Attributes***

В примере показанном на рис. 13.10, текст, введенный шрифтом обычного стиля размером 7 пунктов, заменяется на такой же текст, но введенный шрифтом XB Futura ExtraBold размером 9 пунктов. На этом примере показано, как можно выбрать текст, гарнитуру шрифта и как задать стили, которые нужно найти и заменить. Все эти параметры

определяются с помощью опций Text, Font, Size и Type Style разделов Find What и Change To диалогового окна.


Новинка!

В QuarkXPress 5 имеется возможность изменения цвета текста. Для этого выберите нужный вариант из меню Color разделов Find What и Change To диалогового окна Find/Change. При этом опция Ignore Attributes должна быть неактивной.

Раздел Find What

Если не выставить определенную опцию в разделе Find What, то при поиске QuarkXPress будет учитывать соответствующий параметр (например, стиль). Если, скажем, в разделе Find What не выставить опцию Size, а выставить ее в разделе Change To, то любой текст, для которого, например, применен шрифт Helvetica курсивного начертания любого размера, будет заменен на Arial полужирного начертания размером 13 пунктов.

Раздел Change To

Если не выставить определенную опцию в разделе Change To, то текст, с соответствующим форматированием заменит искомый текст. Если в разделе Change To, например, не выставить опцию Size, то размер шрифта у заменяемого текста будет таким же, как и у заменяющего.

Если в разделе Find What не выставить опцию Text, то заменится только форматирование текста. Таким образом можно заменить полужирный шрифт на маленькие прописные символы, полужирный News Gothic на полужирный курсивный News Gothic, или размер шрифта 8 пунктов на 8,5 и т.д.

Начертание шрифта

В качестве параметров форматирования текста можно указывать различные начертания шрифта (полужирное, курсивное, подчеркнутое и т.д.). Чтобы задать начертание шрифта, выставьте опцию Type Style в разделах Find What и/или Change For. Значки, обозначающие тип начертания, могут находиться в трех состояниях.

- **Активный (щелкните на значке один раз, чтобы активизировать его).** Когда начертание шрифта задано в разделе Find What, QuarkXPress будет искать текст только с данным начертанием. Если кнопка Type Style активна в разделе Change For, соответствующее начертание шрифта будет применяться к найденному тексту.
- **Неактивная (щелкните на значке еще один раз, чтобы он принял исходный** вид). Если начертание шрифта не задано в разделе Find What, QuarkXPress будет находить текст, к которому соответствующее начертание *не применено.* Когда начертание шрифта не указано в разделе Change For, QuarkXPress отменяет его в найденном тексте.
- **Игнорировать (щелкните два раза, чтобы сделать значок недоступным).** Если начертание шрифта игнорируется в разделе Find What, QuarkXPress находит текст вне зависимости от того, применено ли к нему текущее начертание. Если неактивен значок Type Style в разделе Change To, QuarkXPress не заменяет начертание шрифта в найденном тексте (если это полужирный шрифт, он таким и остается и т.п.).

В примере, показанном на рис. 13.11, согласно заданным параметрам в разделе Find What, ищется текст *font reverse* вне зависимости от того, выделен он курсивом или нет, однако он обязательно должен выделяться полужирным начертанием. Согласно установкам в раз-

деле Change To, полужирный шрифт заменяется на Minion SemiBold, однако курсивный — остается неизменным.



Проводя поиск и замену форматирования, необходимо сначала проверить, как выполняются заданные параметры, используя кнопку Change, прежде чем задействовать кнопку Change All. Можно пропустить важный критерий и не найти всех необходимых примеров в просматриваемом тексте, или задать неправильные параметры замены форматирования. Команду же Change отменить невозможно. Прежде чем вносить глобальные изменения, используя окно Find/Change, желательно сохранить документ, чтобы можно было применить команду Revert to Saved в случае неудачной операции.

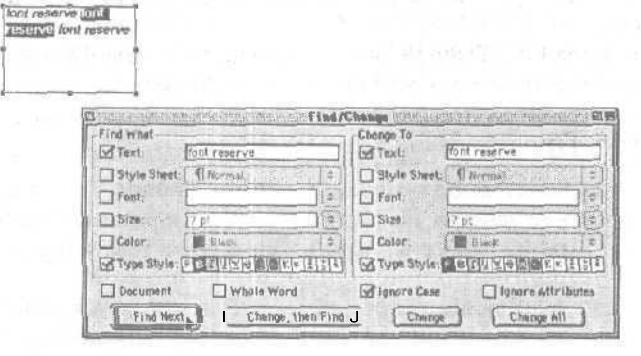
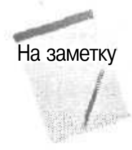


Рис. 13.11. В этом примере с ***помощью QuarkXPress*** *найдены* ***все слова*** *font reserve,* ***в которых применяется*** *полужирный шрифт, вне зависимости* ***от того, выделены слова*** *курсивом или нет*

Утилита Font Usage

Если нужно быстро внести глобальные изменения в текст документа, кроме диалогового окна Find/Change, можно использовать утилиту Font Usage (Использование шрифта). Средство Font Usage создано, в первую очередь, чтобы позволить дизайнеру быстро и просто определить, какие шрифты используются в документе. Вы всегда будете знать, какой шрифт вам нужен, чтобы распечатать документ. Это средство также применяют, когда в открываемом документе используется шрифт, который не установлен в вашем компьютере. Отсутствующий шрифт можно успешно заменить.

Чтобы открыть окно используемых шрифтов, выберите rjvfyle Utilities⇨Usage, затем щелкните на вкладке Fonts. Используйте кнопку Change, чтобы выбрать шрифт, которым нужно заменить выделенный в списке шрифт.



Нет особых причин для применения средства Font Usage, а не команды Find/Change. Утилита Font Usage не позволяет выполнять выборочные замены. Как и с помощью средства Find/Change, так и Font Usage можно находить шрифт только на страницах документа (или только на страницах шаблона, если они отображены). Таким образом, любые изменения, на самом деле, не являются глобальными.

Резюме

Хотя QuarkXPress и не является полноценным текстовым редактором, в ней предлагается много средств корректировки текста, включая операции вырезания и вставки отдельных фрагментов. Чтобы ускорить выделение текста для последующего редактирования и форматирования, QuarkXPress, в дополнение к хорошо известным методам управления мышью, поддерживает различные комбинации клавиш.

Для редакторов и авторов текстов в средство проверки правописания интегрирована команда подсчета слов. Правописание можно проверить в слове, текстовом фрагменте, статье или во всем документе, однако полагаясь на словарь QuarkXPress, вы действуете на свой страх и риск. Словарь содержит всего 120 000 слов, но его можно увеличить, создавая вспомогательные словари.

С помощью средства Find/Change можно отыскивать и заменять текст, учитывая такие параметры, как целостность слова и регистр символов. Можно всегда расширить возможности поиска и включить в него специфические элементы форматирования с точным указанием заменяющих найденный текст элементов.

Оформление публикаций

ЧАСТЬ



В этой части...

Обработка текста — дело тонкое. Бесспорно, общий вид документа определяют макет и используемые стили, но его восприятие вне всяких сомнений задает оформление текста.

Издательская система QuarkXPress располагает инструментарием, используемым дизайнерами, как для получения структуры макета, так и для создания необходимого эстетического вида документа. Вы можете форматировать отдельные элементы вручную, либо создать для последующего использования свои стили символов и абзацев. Изучив основные принципы и поэкспериментировав немного, вы сможете применять возможности QuarkXPress для улучшения внешнего вида всех создаваемых документов.

Эта часть книги посвящена теории оформления документов и использованию инструментов QuarkXPress на практике. Вы научитесь управлять общим видом текста, правильно размещать в документе отдельные элементы и даже управлять таблицами.

ГЛАВА

14

в этой главе...

Типографская терминология

Влияние шрифтов на колорит доумонга

О гарнитурах шрифтов

Выбор шрифта

Резюме

Теория оформления публикаций

Использование настольных издательских систем навсегда изменило отрасль книгопечатания. В старые добрые времена шрифтов существовало ограниченное количество, и те были всего нескольких стандартных размеров. Их нельзя было растягивать или сжимать. А для создания теней или обводки нужно было часами работать в темной мастерской. Все изменилось. Представление шрифта в виде набора математических уравнений кривых, линий и углов, а также их расчета с помощью современных сверхпроизводительных настольных персональных компьютеров сделали шрифты настолько универсальными, что они приняли разнообразный вид. Более десяти лет тому назад, на заре использования издательских программ эксперименты со шрифтами зачастую оканчивались неудачами. С тех пор в типографии выработались основные принципы хорошего стиля, которые мы предлагаем изучить вам в этой главе.

Типографская терминология

К типографским относятся термины, описывающие вид текста в документе или на экране компьютера. Они представляют размер и начертание шрифта, интервал между символами, строками и абзацами.

Символы

- Шрифт. Это набор символов определенного размера, начертания и стиля (например, Palatino полужирный, размер 10 пунктов). Этот термин в настоящее время часто используется как синоним термина гарнитура, обозначающего набор символов определенного шрифта *всех* размеров, начертаний и стилей.
- **Начертание.** Представляет собой комбинацию толщины и стиля одного шрифта всех размеров.

- **Семейство шрифтов**. Это группа взаимосвязанных шрифтов (например, семейство шрифтов Franklin включает в себя Franklin Gothic, Franklin Heavy и Franklin Compressed).
- **Толщина**. Описывает *толщину* шрифта. Типичными начертаниями от самого легкого к самому жирному являются: *очень легкое, легкое, книжное, посредственное, полужирное, жирное, тяжелое, очень жирное* и *очень тяжелое.*
- **Стиль.** Существуют три базовых типа стиля: *романский,* или *прямой* — строго вертикальный, *наклонный* — математически измененный прямой, который немного наклонен и похож на курсив, и *курсив,* который тоже своего рода наклонный с закругленными символами для придания им рукописного вида. Стиль может также быть *разреженным, уплотненным* или *сжатым.* Примеры некоторых из этих стилей показаны на рис. 14.1.

Syntax Medium

Syntax Medium Italic

Syntax Bold

Syntax Bold Italic

Syntax Black

Syntax *Black Italic*

Syntax Ultrablack

Syntax *Ultrablack* Italic

*Рис. 14.1. Примеры некоторых стилей **шрифта** без засечек*



Совет

Обратите внимание на то, что некоторые стили создаются в результате математического преобразования исходного варианта, в то время как отдельные шрифты разрабатываются специально под специальные цели. Например, вы можете сжать романский шрифт, однако он не будет выглядеть как формальная сжатая версия шрифта.

- **Высота строчных букв.** Представляет собой среднюю высоту строчной буквы (обычно для буквы *x*). Чем больше высота, тем крупнее выглядят буквы данного шрифта относительно букв других гарнитур, имеющих тот же размер в пунктах, но меньшую высоту строчных букв.
- **Высота прописных букв.** Аналогично высоте строчных букв обозначает средний размер прописной буквы (обычно буква С).
- **Нижний выносной элемент.** В буквах типа *p* часть буквы, расположенная ниже *базовой линии.*
- **Верхний выносной элемент.** В буквах типа *б* часть буквы, расположенная выше линии, проходящей по уровню высоты строчных букв, рис. 14.2.
- **Шрифт с засечками.** Засечка — это горизонтальная черточка, используемая для придания буквам большей четкости. Засечки можно увидеть, например, у левого верхнего и нижнего края буквы *p* шрифта Times (рис. 14.2).

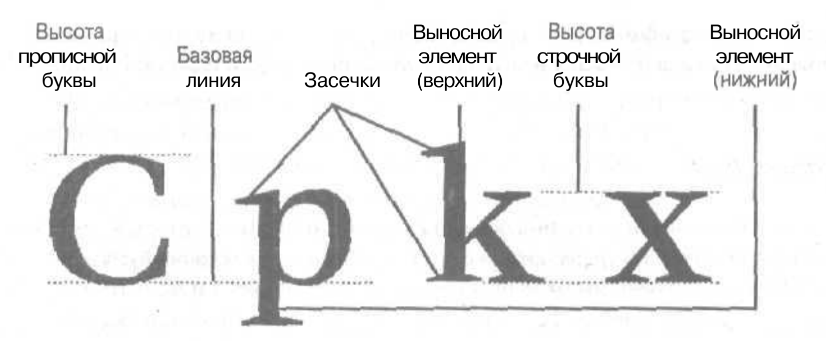
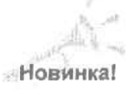


Рис. 14.2. Элементы шрифта

- Шрифт без засечек. Гарнитура, не использующая засечки. Примером гарнитуры без засечек является Helvetica.
- **Лигатура**. Это последовательность таких символов, как: fi, fl, ffi и ffl. В типографии эти символы объединяются в одну категорию, поскольку имеют такую форму, что почти сливаются в единое целое.

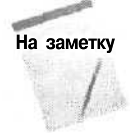

Новинка!

Автоматические лигатуры доступны только в QuarkXPress для Mac из-за отличий между шрифтами для Mac и Windows. При использовании автоматических лигатур в Mac с последующим переформатированием файла для использования в Windows лигатуры заменяются на стандартные символы. При обратном переформатировании для Mac лигатуры автоматически создаются снова, Обратите внимание на то, что хотя Windows 2000 поддерживает шрифты, включающие лигатуры, QuarkXPress для Windows не поддерживает лигатуры, даже в Windows 2000.

Единицы измерения

Если вы использовали текстовый редактор или хотя бы Web-броузер, то наверняка заметили, что размер текста обычно измеряется в пунктах. Однако в макете документа для измерения величин активно используются другие единицы.

- **Цицеро**. Эта единица измерения определяет ширину и глубину колонок и страниц. Цицеро составляет чуть меньше 1/6 дюйма (В основном ее приравнивают к 1/6 дюйма).
- Пункт, или кегль. Эта единица измерения используется для определения размера шрифта и интервала между строками. В одном цицеро содержится 12 пунктов, что соответствует 72,27 пункта на дюйм. Зачастую это число округляют до 72 пунктов на дюйм.
- Агат. Эту единицу обычно используют для измерения высоты колонки в разделе. Один агат равен примерно 5,5 пунктам.
- Широкий, узкий и **пунктуационный пробелы**. Эти термины обозначают единицы измерения ширины букв прописных *M* и *N* и строчной *f* соответственно.


На заметку

Обычно величина широкого пробела равна размеру текущего шрифта, узкого пробела — его половине, а пунктуационного — четвертой части. Другими словами, для шрифта размером 12 пунктов широкий пробел равен 12 пунктам, узкий — 6 пунктам и пунктуационный — 3 пунктам.

- **Цифровой** пробел. Размер цифрового пробела соответствует ширине цифры, которая обычно совпадает высотой с буквой М. В большинстве шрифтов все цифры имеют одинаковую ширину. Это сделано для облегчения выравнивания таблиц.

Интервалы

Понятие интервала достаточно расплывчато и может относиться к расстоянию между двумя символами, двумя словами, либо двумя строками. Поэтому для общения на профессиональном уровне, вам необходимо знание правильной терминологии.

- **Межстрочный интервал.** Этот термин обозначает расстояние от одной базовой линии до следующей. Примеры применения различного межстрочного интервала показаны на рис. 14.3.

This is 14-point type set to +1 point of leading in the QuarkXPress *Measurements* pal«tte *As* you can see, *the lines* are *simply too* close to each other. See how the text almost overlaps between the flret two lines?

This is 14-point type with the leading set to Auto in (he QuarkXPress *Measurements palette — the normal setting for leading.* Notice how the space in between lines is more than enough to avoid text overrunning other text, but not so much that there are large gaps between lines. Note that Auto sets the leading to be 30 percent more than the point size, which usually results in the correct 1.5 to 3 points of extra space between lines [for 14-point text, that means l of . oin o 2.8 t extr ace t ets larger than about 18 points, you'Tl want to avoid Auto and use a specific leading *amount* (usually 2 points *more* than the *text size*). You *can specify* your own Auto value in the Document Preferences dialog box's Paragraph pane (⌘+Y).

This Is 14-point type with the leading set to 20 points in the QuarkXPress Measurements palette — the normal setting far leading Notice how the space in between lines is far more than enough to avoid text overrunning other text,; in fact, it's an unusually large amount that probably loots a little strange. You might find such large leading in a kid's book, since young children need help distinguishing characters and the extra space does that. It also makes sense in very wide columns, so people can keep the long lines separated visually. You'll also find it in some layouts for parts of an Introduction or other special elements that you want to call attention to. But you rarely find this amount of leading in regular body tat

Рис. 14.3. При изменении межстрочного интервала один и тот же шрифт выглядит по-разному

- **Межсимвольное расстояние.** Определяет среднее расстояние между буквами в слове.
- **Интервал между словами,** Задает предпочтительное, минимальное и максимальное расстояния между словами.
- **Расстояние** между **символами.** Описывает предпочтительное, минимальное и максимальное расстояния между символами.



Если вы не настраиваете интервалы вручную или не выравниваете текст по обоим краям, то QuarkXPress использует указанное вами предпочтительное расстояние. Если вы выравниваете текст по обоим краям, программа распределяет пространство между буквами и словами в заданных вами пределах (от минимального до максимального).

- **Кернинг.** Этот термин обозначает настройку интервала между определенными парами буквами. Кернинг используется для изменения интервала между буквами, учитывая

особенности их формы. Например, для улучшения внешнего вида текста символы *to* желательно расположить ближе друг к другу, чем символы *oo*.

- **Кернинговые пары.** В QuarkXPress существует *таблица кернинговых пар,* в которой представлены пары букв, подлежащие автоматическому кернингу. Как правило, кернинг используется в заголовках, где интервал между символами наиболее заметен. На рис. 14.4 приведен пример использования кернинга.

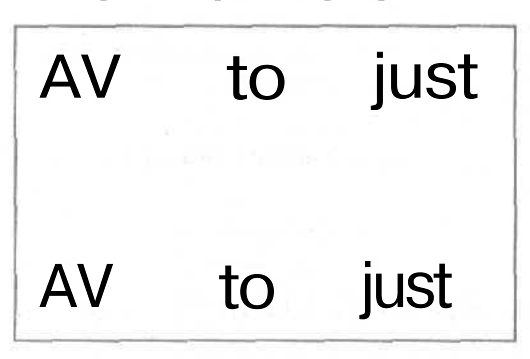


Рис. 14.4. Пример текста без использования кернинга (вверху) и его применения (внизу)

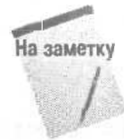
- **Выравнивание по ширине (или по обеим краям).** Процесс выравнивания по ширине заключается в увеличении интервала между словами (а иногда и между буквами) так, чтобы строки текста были выровнены по левому и правому краям колонки или страницы. Термин *выравнивание* употребляется также для обозначения интервалов между словами и символами при расположении текста в строке: по обоим краям, по правому краю, по центру или по левому краю.
  - **Выравнивание но левому краю.** Означает такое расположение текста, когда все строки выровнены только по левому полю колонки.
  - **Выравнивание по правому краю.** Означает такое расположение текста, когда все строки выровнены только по правому полю колонки.
  - **Выравнивание по центру.** Означает такой тип выравнивания, когда края строк располагаются на одинаковом расстоянии от обоих полей.
- **Выравнивание по вертикали.** Увеличение интервала между абзацами (а иногда и между строками) для выравнивания верхних и нижних границ всех колонок на странице. Этот термин часто путают с балансированием величины колонок, при котором все колонки содержат одинаковое количество строк.
- **Растяжка страницы.** Метод выравнивания по вертикали, при котором интервал между абзацами изменяется на целое количество строк.
- **Растяжка строки.** Это еще один метод выравнивания по вертикали, при котором шаг увеличения интервала между абзацами равен дробной части ширины строки.

Абзацы

Разнообразные термины, касающиеся расположения абзацев в пределах колонки или страницы, могут относиться как к таким простым понятиям, как отступ, так и к таким элементам дизайна как буквица.

- **Отступ.** Новый абзац обычно начинается с *отступа,* т.е. интервала (в журналах и газетах зачастую равного широкому пробелу) перед первым символом абзаца.

- **Выступ.** Это сдвиг первого символа абзаца за пределы левого поля. Такой тип выравнивания обычно используется в списках.
- **Отступ блока.** Это стиль, который часто используется для оформления больших частей текста и состоит в сдвиге всего абзаца вправо от левого поля.
- **Висячий отступ.** Напоминает выступ, за исключением того, что первая строка начинается от левого поля, а остальные строки сдвинуты вправо.
- **Символ маркера.** Этот символ (зачастую закрашенная геометрическая фигура) используется для обозначения того, что данный абзац является элементом списка. Маркированные списки представляются отступами, выступами или выравниваются по левому краю.
- **Буквица.** Это большая прописная буква, которая погружена на несколько строк в текст абзаца (текст абзаца обтекает ее). Буквица используется в начале раздела или главы. Выступающая буквица не помещается в текст абзаца, а располагается на базовой линии первой строки и выступает над ней на несколько строк вверх.
- **Таблицы стилей.** Таблицы стилей содержат именованные наборы таких атрибутов, как шрифт, отступ, межстрочный интервал, тип выравнивания и размер текста.
- **Стиль, или дескриптор стиля.** Набор атрибутов называется стилем, или дескриптором стиля.



По существу, стили — это макросы форматирования. Дескриптор стиля каждого абзаца или символа имеет имя. Все изменения атрибутов форматирования, внесенные для одного абзаца или символа, автоматически отражаются на всех остальных абзацах и символах, имеющих тот же стиль. Заметим, что термин таблица стиля используется в QuarkXPress для обозначения отдельного стиля.

Переносы

Если вы не занимались профессионально версткой, скорей всего, о переносах вы не задумывались. Однако на удобочитаемость текста значительно влияет способ расстановки переносов. Используя QuarkXPress для совершенствования своего стиля макетирования документов, вы столкнетесь со следующими терминами, описывающими переносы слов.

- Дефис. Используется для обозначения разрыва слова в конце строки и для объединения слов, составляющих единое понятие.
- **Переносы.** Определяют место, в котором располагаются символы разрыва слов при переходе на новую строку.
- **Число последовательных переносов.** Определяет максимальное количество расположенных подряд строк, которые могут заканчиваться переносом (использование более трех последовательных переносов считается плохим типографским стилем).
- **Зона переноса.** Определяет, на каком расстоянии от правого поля можно вставлять перенос.
- **Словарь исключений.** Содержит перечень слов, для которых используются нестандартные переносы. В этот словарь можно добавить слова, которые отсутствуют в используемом по умолчанию программном словаре издательской системы.
- **Мягкий перенос.** Обозначает место в слове, в котором можно поместить знак переноса, если слово необходимо разорвать. Мягкий перенос проявляется только в том слове, в котором он помещен.

Влияние шрифтов на колорит документа

На протяжении всей истории книгопечатания профессиональные дизайнеры работали над внешним видом документов, подбирая шрифты и варьируя расстояние между символами. Правильно подобранные расстояния между символами придают документу законченный и привлекательный вид. Если в словах буквы расположены на достаточном расстоянии, это создает впечатление легкости, грациозности текста; если же знаки размещаются очень близко, текст выглядит "тяжело и громоздко".

Типографский колорит

Четыре элемента — кернинг, межсимвольное расстояние, масштаб и переносы — вместе определяют то, что полиграфисты называют *колорит,* т.е. общий вид текста на странице. Чтобы ознакомиться с колоритом документа, сделайте следующее. Возьмите журнальную страницу, заполненную текстом, посмотрите на нее не отрываясь пару минут, а затем сфокусируйте взгляд на любом предмете, расположенном между вами и страницей. Текст принял расплывчатый серый вид. Насыщенность серого цвета и есть колорит. Почему колорит так важен для документа? Потому что он влияет как на общее впечатление, так и на удобочитаемость документа. Для большинства изданий рекомендуется использовать колорит от светлого до среднего, потому что он приятнее для глаз.

Влияние гарнитуры

Помимо интервалов, на колорит влияют и другие факторы. Основным из них является гарнитура. Грациозный, легкий шрифт, такой как Baskerville Old Face, имеет светлый колорит, а тяжелый, массивный шрифт, например, Franklin Gothic Heavy, имеет темный колорит. На рис. 14.5 показан один и тот же текст, набранный этими двумя шрифтами. На этом примере отчетливо видно, что шрифт очень сильно влияет на типографский колорит: текст слева (шрифт Baskerville Old Face) выглядит легче, чем текст справа (шрифт Franklin Gothic Heavy). Однако независимо от колорита самого шрифта, использование средств QuarkXPress для регулирования межсимвольных интервалов позволяет изменять влияние шрифта на типографский колорит.

О гарнитурах шрифтов

В книгопечатании используются два основных типа гарнитур шрифтов — *с засечками* и *без засечек.* В первых используются горизонтальные линии — *засечки* — на концах символов, как, например, внизу у буквы *р* или вверху и внизу буквы *I*. Шрифты без засечек таких линий не имеют *(sans* по-французски означает "без"). Существуют и другие немногочисленные типы шрифтов, которые не относятся ни к одной из категорий. Например, каллиграфический, блочный и другие типы шрифтов вместо засечек обладают другими дополнительными элементами, придающими гарнитуре особый вид. Еще одним типом шрифтов является *пи-шрифт,* составленный из тематических символов (от математических до элементов орнамента). Название пи-шрифт происходит от названия греческой буквы π, используемой в математике.

Two **decades** ago, **when** they first **began** buying **homes, the** Donegans **decided** that creating **a** beautiful garden would be **a weekend** pastime **they could share.** "I **hated boring** yards!" Lorene, a writer who specializes in 19th century New York history, **recalls. "Even** though the yard was nearly two **acres, we** knew it could be a magic place."

Lorene and Joe shared a vision **of natural** foliage mixed with fragrant **native flowers, with a** border **of wild raspberries. Together,** the **couple created a tranquil, comfortable garden** that **includes both annuals - many in raised beds - and perennials. Roses in many** vivid **colors add the final touch.**

A major task for the retired couple each spring is the raking and removal of more than 100 garbage bags full of leaves, applied as a winter compost cover the previous fall to the талу rose bushes. Eventually, the decomposing leaves become mulch used on perennials, except in winter, when the soil at the base of some bushes is kept bare.

Two decades ago, when they first began buying homes, the Donegans decided that creating a beautiful garden would be a weekend pastime they could share. "I hated boring yards!" Lorene, a writer who specializes in 19th century New York history, recalls. "Even though the yard was nearly two acres, we knew it could be a magic place."

Lorene and Joe shared a vision of natural foliage mixed with fragrant native flowers, with a border of wild raspberries. Together, the couple created z tranquil, comfortable garden that includes both annuals — many in raised beds — and perennials. Roses in many vivid colors add the final touch.

A major task for the retired couple cacti spring is the raking and removal of more than 100 garbage bags full of leaves, applied as a winter compost cover the previous fall to the many rose bushes. Eventually, the decomposing leaves become mulch used on perennials, except in winter, when the soil at the base of some bushes is kept bare.

Рис. 14.5. ***Различные шрифты*** *создают разные* ***оттенки колорита***

Варианты гарнитур шрифтов

Гарнитура шрифта обычно имеет несколько вариантов, наиболее распространенными из них являются: *прямой, курсив, полужирный* и *полужирный курсив* для шрифта с засечками и *средний, наклонный, полужирный* и *полужирный курсив* для шрифта без засечек. Отличие курсива от наклонного шрифта состоит в том, что курсив — это закругленный вариант гарнитуры шрифта с изогнутыми засечками, а наклонный — это просто гарнитура с наклонными буквами. К другим вариантам гарнитуры, связанным с толщиной линий, относятся *тонкий, легкий, книжный, среднежирный, жирный, очень жирный* и *черный.* Варианты *сжатый, уплотненный* и *разреженный* определяются разным размером гарнитуры шрифта.

Что такое начертание

Каждый из перечисленных вариантов, а также любая их комбинация (например, сжатый легкий наклонный) называется *начертанием.* Некоторые гарнитуры имеют лишь одно начертание. К ним относятся каллиграфические гарнитуры, такие как Park Avenue и Zapf Chancery, а также символьные гарнитуры (пи-шрифты), такие как Zapf Dingbats и Sonata. На рис, 14.6 показаны примеры некоторых гарнитур и их варианты, Грамотно используя варианты гарнитур, можно создавать более привлекательные и легкочитаемые документы.

Шрифт — синоним гарнитуры

В программах настольных издательских систем термин *шрифт* используется для обозначения того, что традиционно называлось *гарнитурой шрифта.* В традиционной терминологии *гарнитурой шрифта* называется набор вариантов одного стиля текста, например, Times

Roman. *Начертанием* называется один из этих вариантов, например, Times Roman Italic (курсив). В традиционной терминологии шрифтом называется начертание определенного размера, например, шрифт Times Roman курсивного начертания размером 12 пунктов. (До появления электронных печатных устройств в типографских машинах использовались шрифты в виде металлических форм, которые имели ограниченный диапазон размеров.) В настоящее время *термин* шрифт обычно используется как синоним термина *гарнитура,* и практически не используется в своем первоначальном значении.

Основой документа является текст. Документ может иметь хороший макет и качественные иллюстрации, но если текст выглядит неразборчиво и непривлекательно, вся работа идет насмарку. Если вы не считаете выбор шрифта важным условием, подумайте о том, что вы, наверное, не раз видели документы, имеющие отличный вид без художественного оформления. А видели ли вы хоть раз хороший документ со множеством художественных элементов, но плохо подобранными и неудобочитаемыми шрифтами? Думается, что нет.

Serif Typefaces
Esprit Book *italic*
Caslon 224 *Italic*
Minion Condensed *Italic*
Americana *italic*
Bookman Light *Italic*
Bodoni *Italic* **Bold**
Galliard *Italic* Black
Janson Text *Italic* **Bold**
Poppl Pontifex *Italic*
Stone Serif *Italic* Semi **Bold**
Century Oldstyle *Italic*
Garamond Condensed Light *Italic*
Industrial 736 *Italic*
Times Roman Times Ten
New Baskerville *Italic* **Bold**
Veljovic Book Medium **Bold Black**
Concorde BE *Italic* Medium Cond

Sans Serif **Typefaces**
Helvetica Bold *Light* *Italic* **Black** **Compressed**
COPPERPLATE GOTHIC CONDENSED BOLD
Gill Sans Light **Extra Bold**
Poppl Laudatio *Italic* **Bold**
Syntax Roman *Italic* **Ultra Black**
Frutiger Condensed Light Bold Black **Extra**
Futura Book Heavy Regular **Extra Bold**
Avant Garde Book **Demi**
Myriad **Bold** *Italic*
Optima Bold
Stone Sans
DIN Schriften Mittelschrift
News Gothic Bold
Formata **Medium** Light **Bold** Cond Cond Outline

Calligraphic/Decorative
TRAJAN BOLD
Sanvito Roman
Ex Ponto
ANNA
Friz Quadrata **Bold**
LITHOS **BLACK**
MACHINE BOLD
Nueva Roman **Bold Extended**
Zapf Chancery

Pi Fonts
η∓°+κ∇⊊−⊆β∋°±÷φϕϑ∩
φ∃≅−∀:ΛϑΔΣ∃δαωΩΠ

Рис. 14.6. Различные гарнитуры и их варианты

Выбор шрифта

Если вы интересовались шрифтами, то уже знаете, что существуют тысячи гарнитур шрифтов, каждая из которых имеет свои особенности. Подбор гарнитуры шрифта для достижения желаемого эффекта осуществляется методом проб и ошибок. До те пор, пока вы не приобретете опыт использования большого набора шрифтов (и даже потом), вы должны экспериментировать с различными шрифтами в макете документа, чтобы получить наилучший эффект.

Названия гарнитур шрифтов

Многочисленные варианты гарнитур шрифтов запутывают многих пользователей, тем более, что почти во всех программах для описания доступных вариантов используются только термины нормальный (normal) или обычный (plain), курсив (italic) или наклонный (oblique), полужирный (boldface) и полужирный курсив (boldface italic) или полужирный наклонный (boldface oblique). Когда гарнитура имеет больше вариантов, программа обычно разбивает ее на несколько гарнитур. Например, в некоторых программах гарнитура Helvetica представлена как Helvetica с начертаниями среднее, наклонное, полужирное и полужирное наклонное; Helvetica Light/Black с начертаниями легкое, легкое наклонное, жирное и жирное наклонное; Helvetica Light/Black Condensed с начертаниями уплотненное легкое, уплотненное легкое наклонное, уплотненное жирное и уплотненное жирное наклонное; Helvetica Compressed с начертаниями сжатое среднее и уплотненное наклонное. При наличии такого большого количества вариантов вы должны выбирать одну из нескольких гарнитур Helvetica. Кроме того, следует знать, что, выбирая полужирное начертание для гарнитуры Helvetica Condensed, вы получаете тип Helvetica Condensed Bold.

Для некоторых гарнитур шрифтов варианты выглядят еще более запутанными. Например, используемая в тексте гарнитура Bookman обычно печатается с легким начертанием, являющимся легче среднего. Поэтому, когда вы выбираете обычное начертание, то получаете шрифт Bookman Light (легкий), а когда выбираете полужирное начертание, то получаете Bookman Demibold (среднежирный). Шрифты Bookman Medium и Bookman Bold слишком тяжелы для представления основного текста документа, поэтому эта гарнитура обычно используется в комбинации с легким и среднежирным начертанием. К счастью, не так сложно определить, какое начертание программа использует как обычное — курсив или другое. Трудности обычно возникают только в одной из следующих ситуаций.

- При обмене файлами между компьютерами Windows и Mac, так как некоторые поставщики шрифтов используют несколько отличающиеся названия гарнитур шрифтов для различных платформ. С помощью команды *Utilities⇨Usage (Надстройки⇨Использование)* на вкладке Fonts (Шрифты) можно заменить в документе одно название гарнитуры другим.
- При сотрудничестве с сервисным бюро, в котором названия гарнитур отличаются от ваших или используются традиционные названия гарнитур, отличные от применяемых в настольных издательских системах.
- При работе с художниками или верстальщиками. Обычно проблема связана с незнанием названий гарнитур. Наилучший способ достичь взаимопонимания — просмотреть образцы обсуждаемых шрифтов.

Вы могли заметить, что многие пользователи применяют гарнитуры шрифтов с засечками для основного текста и без засечек — для заголовков, небольших текстовых врезок и других элементов. Но никаких общих правил не существует. Вы можете создавать привлекательные документы, используя шрифты с засечками для всех элементов. Можно получить документ и с помощью шрифтов без засечек, но это редкость, так как эти шрифты довольно тяжелы для восприятия в многостраничных текстах. (Исключение составляют News Gothic и Franklin Gothic, которые разрабатывались специально для использования в основном тексте.) Не имеет значения, какую гарнитуру шрифта использовать, важно, чтобы каждый элемент документа выделялся настолько, насколько это необходимо.

Составление стандартного набора шрифтов

Рекомендуем вам потратить некоторое время на то, чтобы создать стандартный набор шрифтов для каждой группы изданий. Возможно, вы захотите сделать так, чтобы все рекламные проспекты, выпускаемые вашей компанией, имели общий стиль. Этого можно добиться, используя одни и те же гарнитуры шрифтов для основного текста и заголовков, даже если макет и установки абзацев будут отличаться. При работе со стандартным набором гарнитур важно не ограничиваться несколькими шрифтами. Добавление в набор дополнительных шрифтов, которые могут не использоваться в каждом документе, даст вам достаточно свободы для творчества и в то же. время ограничит рамками одного и того же стиля. Вы можете также использовать одну и ту же гарнитуру шрифта для различных целей. Например, можно использовать шрифт заголовка проспекта для лозунга в брошюре. Использование постоянного (но не жестко ограниченного) стиля — хороший способ создать узнаваемое лицо фирмы.

Несколько основных правил

Если вы испытываете сомнения относительно того, какие гарнитуры шрифтов использовать, вот несколько основных правил.

- **Для основного текста используйте прямое среднее, или книжное начертание.** В некоторых случаях хорошо смотрится легкое начертание, особенно для таких гарнитур, как Bookman и Souvenir, которые несколько тяжеловаты при средней толщине символов.
- **Прежде чем остановиться на использовании легкого начертания для основного текста, получите пробные оттиски, так как многие легкие начертания довольно трудно читать в длинных документах.** Кроме того, если вы собираетесь тиражировать документ на цифровой фотонаборной машине (с разрешением 1270 dpi и выше), просмотрите сначала образцы распечаток, так как легкий шрифт может хорошо смотреться при распечатке на лазерном принтере с разрешением 300 или 600 dpi, но быть слишком тонким при печати на принтере с более высоким разрешением, который воспроизводит тонкие линии более четко, чем лазерный. (Иногда лазерный принтер распечатывает легкие начертания как более жирные, так как он округляет ширину символа к целому количеству воспроизводимых точек.) Хотя качество печати лазерных принтеров с разрешением 1200 dpi выше, чем моделей с разрешением 300 или 600 dpi, точность печати фотонаборных машин остается более высокой, т.к. используемая в них гладкая бумага дает меньшее искажение.
- **Для заголовков и подзаголовков используйте более тяжелые начертания, например, полужирное или жирное.** Не используйте одну и ту же гарнитуру для заголовков и основного текста, даже если для заголовка используется более жирное начертание. С другой стороны, использование одной и той же гарнитуры или различных ее вариантов для заголовков и подзаголовков помогает воспроизвести впечатление целостности. (Если же вы используете разные гарнитуры шрифтов, выбирайте имеющие внешнее сходство. Например, используйте закругленные гарнитуры с другими закругленными гарнитурами, а гарнитуры с острыми углами с гарнитурами такого же типа.)
- **Если подписи к рисункам длинные (более трех строк), используйте гарнитуру шрифта с той же шириной, что в основном тексте.** При этом визуально отделите подпись от основного текста. Использование полужирного выделения первых слов подписи к рисунку (которое смотрится как заголовок подписи) или выделение подписи к рисунку курсивом позволяют отделить подпись от основного текста, не разрушая

единство стиля. Если подпись к рисунку короткая (меньше трех линий), попробуйте использовать более жирное начертание, чем в основном тексте, или гарнитуру, которая заметно отличается от основного текста.

- **Избегайте использования более трех гарнитур (не считая их вариантов) в основных элементах документа (заголовках, основном тексте, подписях к рисункам, небольших выделенных элементах, которые встречаются почти на всех страницах).** Однако некоторые гарнитуры шрифтов очень похожи, поэтому можно использовать их в виде одной группы как одну гарнитуру. Примерами таких гарнитур могут служить Helvetica, Univers и Arial; Futura, Bauhaus и Avant Garde; Times и их многочисленные производные (в том числе Times New Roman и Times Ten); Galliard и New Baskerville; Souvenir и Korinna; Benguiat, Americana, Garamond, Stone Serif и Cheltemen; New Baskerville и Esprit; Goudy Old Style и Century Old Style. Вы можете рассматривать отдельные гарнитуры в пределах каждой группы почти как варианты одной и той же гарнитуры, особенно в тех случаях, когда они используются в коротких фразах.
- **Курсив особенно хорошо подходит для небольших выделений, представления списков авторов, заголовков врезок и цитат.**

Резюме

К типографским терминам относятся слова, описывающие вид текста в документе или на экране компьютера. Они связаны с размером и стилем шрифта, расстоянием между символами, строками и абзацами.

Кернинг, межстрочный интервал, масштаб и переносы определяют то, что называют колоритом издания, т.е. общий вид текста на странице. Колорит важен для документа, потому что он влияет как на общее впечатление, так и на удобочитаемость последнего. Для большинства изданий рекомендуется использовать колорит от светлого до среднего, потому что он приятнее для глаз.

Рекомендуем вам потратить некоторое время на то, чтобы создать стандартный набор шрифтов для каждой группы изданий. Добиться однородного вида издаваемых документов можно, используя одни и те же гарнитуры шрифтов для основного текста и заголовков. При работе со стандартным набором гарнитур важно не ограничиваться несколькими шрифтами. Добавление в набор дополнительных шрифтов, которые не используются в каждом документе, предоставит вам достаточно свободы для творчества и в то же время ограничит рамками одного и того же стиля.

ГЛАВА

15

В этой главе...

Выбор атрибутов символа

Определение размера и масштаба

Выбор шрифтов и стилей

Применение цветов и оттенков

Управление межсимвольными расстояниями

Резюме

Форматирование символов

Теперь, когда вы освоили основные правила оформления документов, можно заняться черновой работой по форматированию текста. Определяя атрибуты символа, вы выполняете посимвольное форматирование, в отличие от форматирования абзаца, когда определенные атрибуты устанавливаются для всех символов, слов и строк абзаца. QuarkXPress предоставляет ряд средств для форматирования символов. Наряду с такими базовыми параметрами, как гарнитура шрифта и размер, существует множество вариантов стилей и инструментов профессионального управления интервалами.

Выбор атрибутов символа

Чтобы применить атрибуты символа к тексту, вначале необходимо выбрать инструмент Content (Содержимое) (он имеет вид руки) на панели инструментов. Затем либо укажите формат для вводимого текста, либо выделите часть текста и поменяйте его форматирование. Выбрать атрибуты символа можно несколькими способами.

- В диалоговом окне Character Attributes (Атрибуты символа) (команда Style⇨Character (Стиль⇨Символ) или комбинация клавиш <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D>).
- Справа на палитре Measurements можно выбрать гарнитуру шрифта, размер и начертание. (Если палитра невидима на экране, отобразите ее с помощью команды View⇨Show⇨Measurements или клавиши <F9>.)
- Подменю Font (Шрифт), Size (Размер), Type Style (Тип), Color (Цвет) и Shade (Тень) меню Style (Стиль) позволяют установить соответствующие параметры символа.
- Также существуют комбинации клавиш для быстрого выбора атрибутов. Они рассмотрены в следующем разделе.



О вводе и выделении текста рассказано в главе 13.



Если вы часто применяете одну и ту же комбинацию атрибутов, можете сохранить ее в таблице стилей. За подробной информацией обратитесь к главе 32.

Определение размера и масштаба

Размер шрифта может изменяться от 2 до 720 пунктов. В дополнение к этому можно применить горизонтальное либо вертикальное масштабирование, что в основном используется для получения различных эффектов, однако может применяться для заполнения текстом определенной области макета.

Размер шрифта

Изменить размер шрифта можно в соответствующем поле на палитре Measurements или в диалоговом окне Character Attributes (команда Style⇨Character или комбинация клавиш <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D>). Чтобы изменить размер шрифта для выделенного фрагмента текста, выберите нужный размер из выпадающего списка либо введите значение в поле (допускается указание до трех знаков после десятичной точки), рис. 15.1.



Рис.** 15.1. **Поле** указания размера шрифта на палитре **Measurements допускает** значения **в диапазоне от 2 до** 720 **пунктов.



Если на палитре Measurements активно поле шрифта, вы можете перейти в поле размера, нажав клавишу <Tab>, затем ввести значение, нажать <Enter>, чтобы применить изменения, и вернуться к тексту. Это позволит быстро изменить шрифт и размер шрифта не отрывая рук от клавиатуры.

Изменение масштаба по горизонтали и по вертикали

Изменение масштаба по горизонтали или по вертикали влияет на колорит документа и создает интереснейшие эффекты. Масштабирование сжимает или расширяет сами символы и определяется в процентах от 25 до 400 с шагом ОД. Выберите команду Style⇨Horizontal/Vertical Scale (Стиль⇨Горизонтальный/Вертикальный масштаб), чтобы открыть диалоговое окно Character Attributes (Атрибуты символа) с активным полем Scale (Масштаб). В раскрывающемся списке выберите Horizontal (Горизонтальный) или Vertical (Вертикальный), как показано на рис. 15.2, затем введите значение в соответствующем поле (QuarkXPress автоматически предполагает, что значение указано в процентах).

Быстрое изменение размера шрифта

В большинстве случаев изменения размера шрифта приходится вводить числовое значение. Если вы не можете определить точный размер, например, в случае заполнения текстом сложного блока, протестируйте следующие способы управления размерами шрифтов.

* Чтобы увеличить размер шрифта на следующий предустановленный размер (например, с 12 на 14), используйте комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+ >> или <Shift+⌘+>>.
* Для увеличения размера шрифта на один пункт используйте комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift+>> или <Option+Shift+⌘+>>.
* Для уменьшения размера шрифта выделенного текста на следующий предустановленный размер (например, с 12 на 10) используйте комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+ <> или <Shift+⌘+<>.
* Для уменьшения размера шрифта выделенного текста на один пункт используйте комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift+<> или <Option+Shift+⌘+<>.

Кроме того, можно изменять размер шрифта в интерактивном режиме. Для этого выберите инструмент Item (Элемент), потом выделите блок текста, размер которого нужно изменить. Перетащите маркеры изменения размера, расположенные на сторонах текстового блока, изменив размеры шрифта одним из следующих способов.

* С соблюдением пропорций. Перетащите маркер, удерживая нажатыми клавиши <Ctrl+Alt+Shift> или <Option+Shift+⌘>.
* Без соблюдения пропорций. Перетащите маркер, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> или <⌘>.
* Принудительное (диагональное) изменение размера. Перетащите маркер, удерживая нажатыми клавиши <Ctrl+Shift> или <Shift+⌘>.

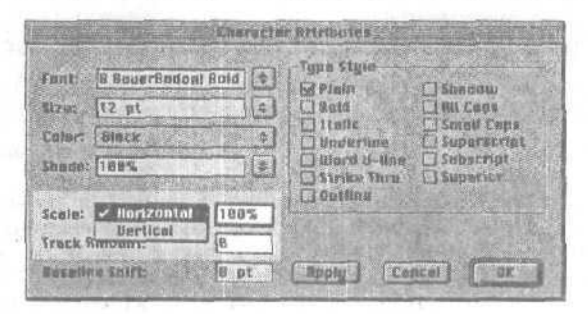


Рис. 15.2. Выбор горизонтального и вертикального масштаба в диалоговом окне Character Attributes

Когда следует изменять масштаб

Масштабирование текста оказывается полезным в следующих случаях.

* При размещения текста в определенном пространстве.
* Для привлечения внимания к таким частям текста, как заголовки рубрик, буквица или другие элементы текстового дизайна.
* Для изменения восприятия определенной гарнитуры, которая без масштабирования не очень хорошо подходит для данного случая. Примером может служить сжатие широкого шрифта при его использовании в качестве основного текста.

В QuarkXPress можно применять только один тип масштабирования выделенного фрагмента текста; по вертикали или по горизонтали. Если вы все-таки хотите применить к тексту масштаб в двух направлениях, попробуйте сначала изменить размер шрифта, а затем применить горизонтальное или вертикальное масштабирование.

Недостатки и творческое применение масштабирования

Консервативный дизайнер приходит в ужас при мысли о масштабировании, поскольку каждый шрифт разработан с оптимальным сочетанием начертания и размера. Вот почему алгоритм подбора символов, который автоматически предопределяет набор характеристик шрифта для различных размеров, впервые предложенный фирмой Adobe для своих шрифтов Type 1 PostScript и адаптированный компаниями Microsoft и Apple для TrueType шрифтов, является крупным достижением. И именно поэтому полужирный шрифт — это не просто более толстые знаки, а курсив — наклонные.

При изменении масштаба шрифта изменяется тщательно продуманный дизайн. Вместо масштабирования старайтесь использовать обычные сжатые или разреженные типы шрифтов, созданные специально для использования с заданным "растяжением" по горизонтали.

Какое значение масштаба применять

Соблюдая меру, можно эффективно использовать горизонтальное и вертикальное масштабирование. Если изменить размер шрифта на 50 или 150%, то это, скорее всего, глобально нарушит весь вид документа. Однако масштабирование шрифта в диапазоне 90–110% часто приводит к хорошим результатам, а в диапазоне 95-105% получается шрифт, который имеет едва уловимое отличие, но смотрится иначе.

Univers 45 Light	Univers 45 Light
New Century Schoolbook Roman	**New Century Schoolbook Roman**
BrushScript	BrushScript

Рис.15.3. ***Шрифты в масштабе 100% (слева) и при горизонтальном расширении до 110% (справа)***

При изменении масштаба необходимо учитывать следующие факторы.

- **Шрифты, имеющие вертикальные линии (несущие компоненты) более темные чем горизонтальные, могут выглядеть странно,** если **их растянуть слишком сильно.** Примером является шрифт Optima. Шрифты без засечек, например Eurostile, Helvetica или Univers, выглядят лучше, поскольку они обычно имеют правильную форму и содержат меньше сложных элементов, которые могут искажаться при масштабировании.
- **Многие шрифты с засечками хорошо выглядят при небольшом горизонтальном масштабировании.** Квадратные шрифты, например, Mellor и New Century Schoolbook, хорошо масштабируются и не кажутся при этом искаженными. Широкие шрифты, например, Tiffany, которые часто применяются для заголовков и художественных эффектов, при небольшом сжатии приобретают новый оттенок, при этом их можно использовать и для основного текста. Более тонкие шрифты, такие как Janson Text, легче искажаются, поскольку различие между мелкими горизонтальными линиями знаков и более толстыми вертикальными становится более заметным, особенно при расширении знаков.

Избегайте масштабирования декоративных шрифтов, таких как Brush Script, Dom Casual или Park Avenue. Хотя ZapfChancery при небольшом масштабировании тоже смотрится неплохо.

Выбор шрифтов и стилей

Обычно используемый шрифт — это представитель определенной гарнитуры. Например, Minion Bold — это шрифт гарнитуры Minion. В дополнение к выбору гарнитуры шрифта, QuarkXPress позволяет применить такие атрибуты, как подчеркивание или тень для дальнейшего совершенствования вида шрифта на экране.

Использование шрифтов

Для того чтобы использовать шрифт, нужно подключить соответствующие файлы шрифтов. (Об установке и подключении шрифтов рассказывается в главе 5.) Все подключенные в системе шрифты отображаются в раскрывающемся списке шрифтов палитры Measurements (рис. 15.4), в подменю Font меню Style и в раскрывающемся списке Font диалогового окна Character Attributes (команда Style⇨Character (Стиль⇨Символ) или комбинация клавиш <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D>).

Чтобы применить шрифт к выделенному тексту, просто выберите его из списка. Раскрывающееся меню Font палитры Measurements и диалоговое окне Character Attributes позволяет вводить названия шрифтов вручную — вам просто нужно набрать несколько первых букв названия шрифта, чтобы нужный шрифт появился в поле.



Если вы вводите текст в QuarkXPress и хотите быстро изменить активный шрифт, нажмите <Ctrl+Alt+Shift+M> или <Option+Shift+⌘+M>, чтобы перейти к списку шрифтов на палитре Measurements. Затем введите несколько первых букв названия шрифта. Когда нужный шрифт выбран, нажмите <Enter>, чтобы применить шрифт, и продолжайте вводить текст дальше.

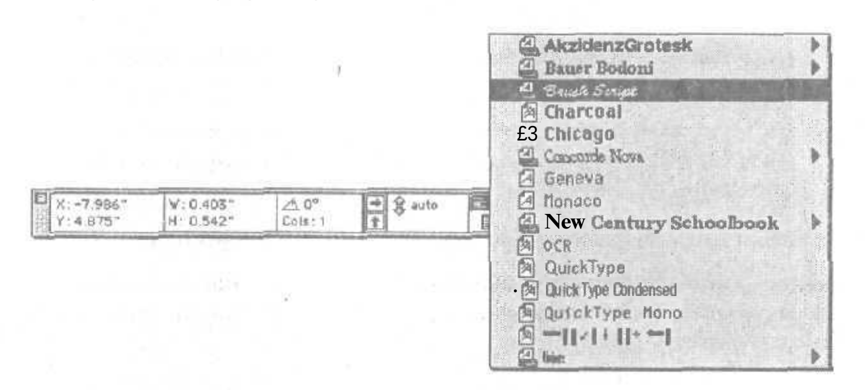


*Рис. 15.4. Меню **Font** палитры **Measurements содержит** все подключенные **в системе шрифты***

Использование стилей

Все возможные в QuarkXPress стили приведены в правом нижнем углу палитры Measurements (рис. 15.5). Когда вы наводите указатель мыши на определенный стиль, QuarkXPress отображает его название (если вами установлен флажок опции Show Tool Tips (Показывать подсказки) на вкладке Interactive в диалоговом окне Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>). Некоторые стили являются взаимоисключаемыми — например, текст нельзя вводить заглавными буквами и малыми прописными одновременно.

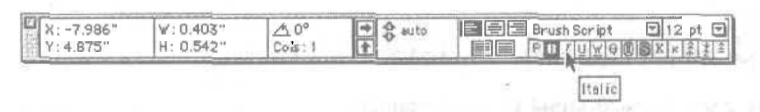


Рис. 73.5 ***Значки стилей на палитре Measurements***

Применить стиль к выделенному тексту можно одним из следующих способов.

- **Щелкнуть на соответствующем значке на палитре Measurements.** Если этот стиль уже применен к тексту, то соответствующий значок — активен.
- **Выбрать стиль из подменю Style Type меню Style.** Если этот стиль уже применен к тексту, то рядом с названием стиля выставлен флажок.
- **Установить флажок рядом с названием стиля в диалоговом окне Character Attributes (команда Style⇨Character, комбинация клавиш <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D>).** Если этот стиль уже применен к тексту, то рядом с названием стиля выставлен флажок.
- **Использовать комбинации клавиш, приведенные в табл. 15.1.** Обратите внимание: третья клавиша в комбинации с <Ctrl+Shift> или <Shift+⌘> соответствует первой букве названия стиля. (*Р* — для обычного (plain), / — для курсива (italic) и т.д.)

Таблица 15.1. Комбинации клавиш выбора атрибутов шрифта

Атрибут	Комбинация клавиш в Windows	Комбинация клавиш в Mac
Обычный	<Ctrl+Shift+P>	<Shift+⌘+P>
Полужирный	<Ctrl+Shift+B>	<Shift+⌘+B>
Курсив	<Ctrl+Shift+I>	<Shift+⌘+I>
Подчеркнуть все	<Ctrl+Shift+U>	<Shift+⌘+U>
Подчеркнуть слова	<Ctrl+Shift+W>	<Shift+⌘+W>
Перечеркнуть	<Ctrl+Shift+/>	<Shift+⌘+/>
Выделить контуром	<Ctrl+Shift+O>	<Shift+⌘+O>
Оттенить	<Ctrl+Shift+S>	<Shift+⌘+S>
Все прописные	<Ctrl+Shift+K>	<Shift+⌘+K>
Все малые прописные	<Ctrl+Shift+H>	<Shift+⌘+H>
Верхний индекс	<Ctrl+Shift+0>	<Shift+⌘++>
Нижний индекс	<Ctrl+Shift+9>	<Shift+⌘+->
Надстрочный символ	<Ctrl+Shift+V>	<Shift+⌘+V>

Основные стили

Почти все пользователи знакомы с такими начертаниями, как полужирное или курсив. Они постоянно встречаются в газетах, журналах, рекламных объявлениях и на телевидении. Несмотря на их популярность, эти стили могут использоваться неправильно, особенно пользователями, привыкшими готовить отчеты на пишущих машинках или с помощью текстовых редакторов, а не создавать макеты документов типографского качества, в которых эти основные стили используются иначе. Ниже приведены основополагающие правила применения ос-

новных атрибутов шрифтов в главном тексте документа. Конечно, эти и другие правила могут игнорироваться при создании специальных эффектов.

Обычный как основное начертание

Стиль *обычный* — это базовое начертание выбранной гарнитуры. Базовое начертание производства большинства коммерческих гарнитур имеет прямое или среднее начертание. Но многие гарнитуры, созданные "кустарным" способом или конвертированные с помощью таких программ как Macromedia's Fontographer, выделяют каждое начертание в отдельную гарнитуру. Так, например, в вашем меню начертания Magazine Roman, Magazine Italic, Magazine Bold и Magazine Bold Italic могут представляться как отдельные гарнитуры. Если вы выберете гарнитуру Magazine Bold Italic, то на палитрах и в диалоговых окнах QuarkXPress стиль этого шрифта будет выглядеть как обычный), но на экране и при печати он будет иметь вид полужирного курсива. Это несоответствие не является изъяном программы QuarkXPress, оно просто отражает тот факт, что основной стиль любой гарнитуры называется обычным, независимо от того как этот стиль выглядит на самом деле.

Полужирный

Полужирный шрифт редко используется для основного текста документа, так как слишком отвлекает внимание от смысла текста. Обычно он применяется для выделения первых слов в подразделах. Желательно не использовать его для смыслового выделения фраз — для этого лучше применять курсив. Однако если вы хотите, чтобы имена в большом тексте бросались в глаза, то полужирный шрифт вполне приемлем. Например, если вы пишите статью о специальном конкурсе, перечисляя победителей, или готовите колонку сплетен с разными действующими лицами, то можете выделить имена полужирным шрифтом, чтобы обратить на них внимание.

Курсив

Курсив применяется для выделения слова или фразы в основном тексте. Например, *"Не оставляйте* в лесу зажженный костер". Курсив используется также для выделения названий книг, кинофильмов, телевизионных и радиосериалов, журналов и газет. Например: "На Первом национальном телеканале смотрите продолжение полюбившегося сериала *Санта-Барбара*". Курсив может также применяться для выделения первых слов в подразделах или в списках (подобные примеры описаны в главе 18),

Обычно на пишущей машинке вместо курсива используется подчеркивание или выделение прописными буквами. Имея возможности профессиональной издательской системы, вы можете отказаться от использования такой замены курсива в издаваемых вами документах.

Особенности использования полужирного начертания и курсива

QuarkXPress не может применить полужирный стиль к гарнитуре шрифта, в которой он отсутствует. (Например, если к шрифту Minion применить полужирное начертание, QuarkXPress а действительности напечатает шрифт Minion Bold. Если шрифта Minion Botd не существует, то QuarkXPress не сможет воспроизвести полужирное начертание при печати.)

Если у гарнитуры есть более жирное начертание, то QuarkXPress сможет применить его при условии, что в гарнитуре используется правильная внутренняя метка, позволяющая QuarkXPress определить, как использовать это начертание. Совершенно аналогично QuarkXPress не может применить курсив к гарнитуре, которая не имеет такой метки. Однако если вы выбираете курсив для шрифта без засечек, QuarkXPress распознает, что нужно использовать наклонное начертание.

Предположим, вы изменяете начертание шрифта на такое (полужирное или курсив), которое не поддерживается данной гарнитурой. При этом может показаться, что QuarkXPress успешно

выполнил задачу. Однако при печати вы увидите, что на самом деле начертание не изменилось, несмотря на то что на экране вид символов поменялся так, чтобы согласовываться с новым стилем. На самом деле QuarkXPress и менеджер шрифта (такой как TrueType или Adobe Type Manager) ошибочно создают экранный вариант начертания шрифта в соответствии с вашим требованием. Когда текст с несуществующим начертанием выводится на печать, компьютер не может найти файл принтера для шрифта с таким названием и использует вместо него ближайшее для данной гарнитуры, т.е. исходное обычное начертание.

Обычное подчеркивание и подчеркивание слов

Обычно подчеркивание не используется в основном тексте документа. Фактически, подчеркивание используется на пишущих машинках вместо курсива. В печатных материалах подчеркивание встречается в лозунгах, подзаголовках, названиях разделов, списках авторов и таблицах. Коротким выражением подчеркивание придает точность и определенность. (Правда, в основном для этого используются линии, которые обсуждаются в главе 16.)

Помимо линий, в QuarkXPress имеется два вида подчеркивания: обычное, подчеркивающее все символы, включая пробелы, и подчеркивание отдельных слов, с помощью которого выделяются только символы, не разделенные пробелом (буквы, цифры, символы и знаки препинания). Оба вида подчеркивания показаны на рис. 15.6. Для выбора типа подчеркивания не существует никакого универсального правила. Руководствуйтесь эстетическими соображениями.

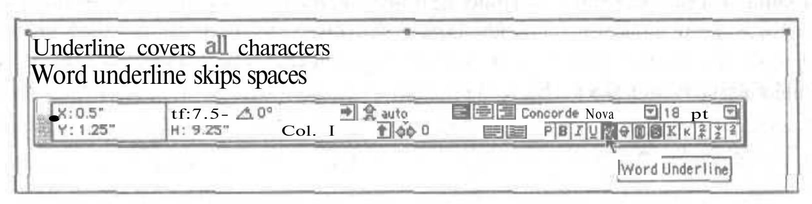


Рис. 15.6. Текст с обычным подчеркиванием и подчеркиванием только слов.



В QuarkXPress 5 существует надстройка Type Tricks, которая позволяет установить параметры подчеркивания. Вы можете создать свой стиль подчеркивания, задавая цвет, оттенок, ширину и сдвиг линии. Для этого используется команда Underline Styles (Стили подчеркивания) меню Edit. Для применения созданных стилей к выделенному тексту также используйте подменю Underline Styles меню Style.

Перечеркивание, затенение и обводка

В QuarkXPress существует такой стиль как *перечеркивание,* показанный на рис. 15.7. Его можно использовать в документе для выделения проведенных изменений либо на ценниках, чтобы обратить внимание на понижение цены. *Затенение* и *обводка* используется для получения художественного выделения текста, хотя большего успеха можно достичь другой техникой, например, наложением текстовых блоков с прозрачной основой. (В главе 18 эта техника рассмотрена подробно.)

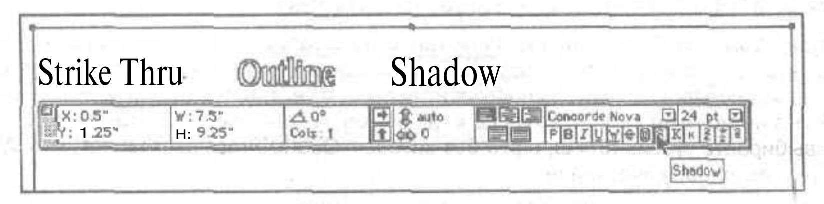


Рис. 15.7. Текст с перечеркиванием, затенением и выделением контуром

Прописные буквы

Прописные буквы имеют как функциональное, так и чисто декоративное применение. Функционально они используются в начале предложения и для обозначения собственных **имен.** Декоративно они придают тексту выразительность и величавость. Прописные буквы имеют более внушительный вид, чем строчные. Вероятно, это вызвано влиянием монументальных сооружений древнего Рима, которые украшались текстом, вырезанным прописными буквами (древние римляне не слишком уважали строчные буквы). Эти монументы и римский стиль стали символами силы и власти. Многие правительственные здания имеют подобный стиль, заметный в Вашингтоне, округ Колумбия. Использование прописных букв имеет два основных недостатка.

- **Текст, полностью написанный прописными буквами, слишком подавляющий,** так как прописные буквы выше и шире строчных. В печатных изданиях такой текст выглядит еще более крупным, чем напечатанный на пишущей машинке, так как здесь разница между прописной и строчной буквами больше. (В печатных машинках ширина прописных и строчных букв одинаковая.) Прописные буквы призывают: ПРОЧТИТЕ ЭТО ПРЕДЛОЖЕНИЕ. Теперь, прочтите *это* предложение.
- **При чтении текста человек анализирует не каждую букву, а распознает форму слова целиком.** При написании прописными буквами все слова имеют одинаковую форму и отличаются только длиной, поэтому распознавание формы слова при чтении не происходит. Вот почему читать текст, написанный прописными буквами, труднее, чем обычный.

Малые прописные буквы

Использование *малых прописных символов* может создавать элегантный, выразительный текст, который не подавляет читателя. Более мелкий размер символов устраняет вызывающий характер прописных букв. На рис. 15.8 показан пример эффективного использования малых прописных букв. Ключ к их успешному использованию — в применении коротких фраз, когда читатель не нуждается в распознавании формы слов: в подзаголовках, списках авторов и надписях.



***Рис.** 15.8. **Эффектное** использование малых **прописных символов** в заголовках*

Профессиональная коллекция малых прописных символов

Некоторые гарнитуры шрифтов имеют версию, иногда называемую *профессиональной коллекцией,* в которую входят специально разработанные малые прописные символы. Эти символы не просто пропорционально уменьшены. Толщина их линий изменена так, чтобы сделать их несколько темнее. Когда вы уменьшаете размер символов, уменьшается и ширина линий, при этом символы становятся более тонкими, чем эквивалентные по величине строчные буквы. 8 результате измененные малые прописные символы могут выглядеть более тонкими, чем обычные. Обычно эта разница не вызывает никаких проблем, но если вы часто занимаетесь дизайном, например, при разработке рекламы, то разница в качестве достаточно заметна, так что всегда стоит приобрести подобную коллекцию.

Учтите то, что при применении стиля Small Caps (Малые прописные), QuarkXPress не использует соответствующую гарнитуру из профессиональной коллекции. Чтобы использовать символы из профессиональной коллекции, нужно выбрать соответствующую гарнитуру в меню Font палитры Measurements, в меню Style или диалоговом окне Character Attributes.



В QuarkXPress можно установить относительные размеры малых прописных символов (относительно обычных строчных букв) на вкладке Character (Символ) диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>). Горизонтальный и вертикальный масштабы можно задать отдельно, хотя они обычно устанавливаются одинаковыми. В QuarkXPress по умолчанию установлено значение 75% и в большинстве случаев размер малых прописных символов устанавливается в диапазоне от 70 до 80%. Если вы хотите, чтобы новые настройки были справедливы во всех следующих документах, откройте окно Preferences и внесите изменения при закрытых документах.

Верхние и нижние индексы и надстрочные символы

Верхние и нижние индексы и *надстрочные символы* позволяют обозначать сноски в тексте и отображать математические выражения. Хотя обычно для сносок используются цифры, можно также применять специальные значки, такие как звездочка или крестик. Размер таких символов меньше символов основного текста; они размещаются выше или ниже основной базовой линии. Вот несколько замечаний по их использованию.

- **Верхние и нижние индексы обычно используются в математических формулах и других научных выражениях.** Верхний индекс может обозначать показатель степени, например, a^2, другие условные обозначения, например, ^{235}U для элемента уран-235.
- **Для сносок обычно используются верхние индексы, однако QuarkXPress также предоставляет в ваше распоряжение надстрочные символы, которые традиционно используются в полиграфии для обозначения сносок.** Надстрочный символ похож на верхний индекс за исключением того, что надстрочный символ выравнивается по высоте прописных букв основного текста, как показано на рис 15.9. Верхний же индекс — не обязательно. Преимущество использования надстрочных символов в том, что вам не нужно беспокоиться о том, чтобы сноска (или другой специальный элемент) не заходила на текст, расположенный выше. Эта проблема особенно актуальна при плотном размещении строк, когда верхний индекс оказывается под буквой с нижним выносным элементом (такой как р или ф).
- **Если вы предпочитаете использовать надстрочные символы для сносок, сделайте изменения в установках QuarkXPress.** Большинство текстовых редакторов не поддерживает надстрочные символы, Поэтому нужно выполнить команду Find/Replace для замены верхних индексов на надстрочные символы (команда Edit⇨Find/Replace или комбинация клавиш <Ctrl+F> или <⌘+F>).

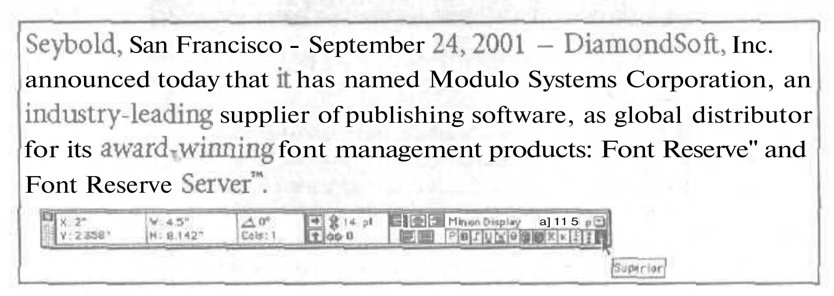

Seybold, San Francisco - September 24, 2001 – DiamondSoft, Inc. announced today that it has named Modulo Systems Corporation, an industry-leading supplier of publishing software, as global distributor for its award-winning font management products: Font Reserve" and Font Reserve Server™.

Рис. 15.9. ***В этом** пресс-коммюнике вместо знака торговой марки используется надстрочный символ*



Если вы используете дополнительный или автоматический межстрочный интервал (подробнее об его использовании — в главе 16), и параметры верхнего или нижнего индексов таковы, что индексные символы выступают над основным текстом, то строки текста выглядят неровными. Это связано с тем, что в подобном случав для одних строк применяется большее значение межстрочного интервала, чем для других, так как расстояние между строками определяется знаками, которые выходят за стандартные размеры. В QuarkXPress дополнительный, или автоматический интервал основывается на самых высоких и самых низких знаках в строке, а не на высоте основного текста. Если вы не можете изменить текст так, чтобы ни один знак не выходил за пределы основного текста, не используйте опции дополнительного или автоматического задания межстрочного интервала. Вместо этого укажите точное значение отступа между строками для каждого стиля.



Как и для малых прописных символов, QuarkXPress позволяет установить относительные размеры и интервалы для верхних и нижних индексов и надстрочных символов. Эти параметры определяются на вкладке Character диалогового окна Preferences, которое вызывается командой Edit⇨Preferences⇨Preferences, комбинацией клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>. Вам придется поэкспериментировать, чтобы выбрать настройки, которые можно использовать для всех стилей абзаца.

Мы рекомендуем следующие установки: для верхнего индекса — смещение на 35%, масштаб 60%; для нижнего индекса — смещение на 30%, масштаб 60%; для надстрочного символа — масштаб 50%. Если вы хотите, чтобы новые установки использовались во всех последующих документах, откройте окно Preferences и внесите изменения при закрытых документах.

Сдвиг базовой линии

Сдвиг базовой линии приводит к смещению текста вверх или вниз относительно основного текста, как в случае верхних и нижних индексов. Основное различие между сдвигом базовой линии и применением верхних и нижних индексов состоит в том, что при сдвиге базовой линии размер текста не изменяется. Этот метод применяется очень редко, но он может пригодиться при размещении текста в рекламных объявлениях или других документах со сложным дизайном либо при использовании его вместе с разделителями для получения инверсного текста. В отличие от использования верхних и нижних индексов, сдвиг базовой линии не влияет на расстояние между строками при использовании дополнительного или автоматического межстрочного интервала. Вместо этого QuarkXPress размещает сдвинутый текст поверх основного текста.

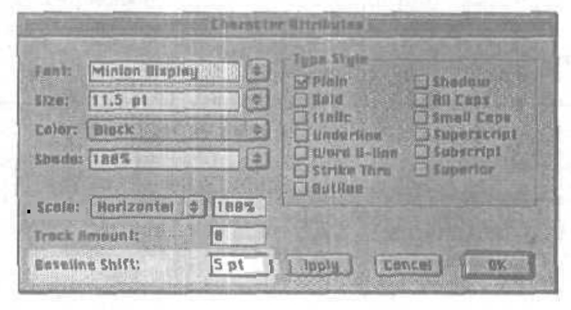


*Рис. 15.10. В поле можно **задать размер сдвига базовой линии** с точностью до 2 знаков после **десятичной запятой***

Чтобы сдвинуть базовую линию выделенного текста, откройте диалоговое окно Character Attributes с помощью команды Style⇨Baseline Shift (Стиль⇨Сдвиг базовой линии). Введите значение сдвига в поле Baseline Shift (с точностью до 2 знаков после десятичной точки), как

показано на рис. 15.10. Ввод положительного числа приводит *к* смещению текста вверх, а отрицательного — вниз. Вы также можете использовать комбинации клавиш для сдвига базовой линии, но при этом шаг сдвига равняется 1 пункту: <Ctrl+Alt+Shift++> или <Option+Shift+⌘++> для сдвига текста вверх, <Ctrl+Alt+Shift+-> или <Shift+Alt+⌘+-> — вниз.



Метод сдвига базовой линии и изменение размера шрифта позволяют создавать многоуровневые верхние и нижние индексы, что полезно при подготовке научных или инженерных документов.

Применение цветов и оттенков

Как и большинство других специальных эффектов, цвета и оттенки следует применять к тексту продуманно, используя эти средства для элементов художественного оформления. Обычно цвета и их оттенки используют для заголовков, для строк, в которых указывается фамилия автора, для названий рубрик и таких вспомогательных элементов, как номера страниц. В QuarkXPress можно применять цвет и оттенок к любому выделенному тексту или абзацу, стиль которого поддерживает установку цвета и оттенка.

Чтобы применить цвет и оттенок к выделенному тексту, выберите нужный параметр в подменю Colors или Shade (Оттенок) меню Style. Или, если вы экспериментируете с цветами, можно использовать палитру цветов (команда View⇨Show Colors (Вид⇨Показать цвета) или клавиша <F12>), показанную на рис. 15.11. Убедитесь в том, что вверху палитры активна опция Text Color (Цвет текста), затем выберите нужный цвет. Вы можете ввести процентное значение оттенка в поле или выбрать опцию из выпадающего списка.



Рис. 15.11. Когда вы щелкаете на значке Text Color на палитре Colors, цвет применяется к выделенному тексту



Светлые цвета и оттенки лучше всего использовать для полужирных крупных символов, так как подобный текст не теряется на общем фоне. Также их можно использовать в комбинации с другими эффектами. Цвета потемнее, такие как синий или красный, хороши для границ или контуров крупного шрифта,



Чтобы создать дополнительные цвета, которые будут использоваться в документе, воспользуйтесь командой Edit⇨Colors (Правка⇨Цвета) или комбинацией клавиш <Shift+F12>. За подробной информацией об управлении цветом, включая создание цветов, обратитесь к части VII.

Управление межсимвольными расстояниями

Это замечание может показаться слишком педантичным, но если вы профессионально занимаетесь издательским делом, то должны учитывать даже такие мелочи, как расстояние между отдельными символами в тексте. Такое внимание к деталям очень важно, поскольку межсимвольное расстояние не только влияет на качество документа, но также и на понимание читателем текста и информации, которую он несет. Межсимвольные расстояния значительно влияют на качество (или его отсутствие) издаваемого документа.

На протяжении всей истории книгопечатания профессиональные дизайнеры только то и делали, что работали над внешним видом документов, в том числе варьируя расстояние между символами. Правильно подобранные расстояния между знаками придают документу законченный и привлекательный вид. Если в словах буквы расположены на достаточном расстоянии, это создает впечатление легкости, грациозности текста; если же знаки расположены очень близко, текст выглядит тяжелее и "угрюмее". Можно сказать, что межсимвольные интервалы придают тексту дополнительное психологическое воздействие. Понятие межсимвольный интервал включает следующие составляющие:

- общее межсимвольное расстояние;
- кернинг;
- масштаб;
- переносы.



Масштабирование текста обсуждалось ранее в этой главе, а переносы описаны в главе 17.

Управление основным межсимвольным расстоянием

Основное межсимвольное расстояние имеет наибольшее значение для типографского колорита, так как задает интервал между буквами в определенном фрагменте текста. Чем больше расстояние между буквами, тем свободнее читается текст и тем светлее колорит. Если это расстояние слишком малое, то текст становится плотным и теряет колорит. В QuarkXPress по умолчанию величина межсимвольного расстояния равна 0. Это значит, что программа использует межсимвольный интервал, указанный в таблице для данной гарнитуры в файле шрифта. В QuarkXPress для управления межсимвольным расстоянием используются несколько способов.

- Задание к выделенному тексту.
- Определение в стиле символа или абзаца.
- Изменение таблицы межсимвольных расстояний в файлах шрифтов для использования в одном или всех документах QuarkXPress.

Разреженное межсимвольное расстояние

Какое межсимвольное расстояние чаще применяют в изданиях — разреженное или уплотненное? Чаще уплотненное. Разреженное расстояние рекомендуется применять в двух случаях.

- **В заголовках.** Если в заголовках используются полужирные начертания, буквы могут выглядеть слишком близко расположенными, если расстояние между ними не увеличить.
- **Для получения специальных эффектов.** Другой причиной увеличения расстояния служит использование специальных эффектов, популярность которых постоянно возрастает: можно раздвинуть буквы в слове или в заголовке так, чтобы расстояние между ними было больше ширины одного символа. Такие эффекты часто используются в коротком тексте, который умещается в одной строке, например, для названия рубрики или подзаголовка. На рис. 15.12 показан пример использования такого эффекта. Межстрочный интервал в выделенном тексте составляет 90 единиц — это очень разреженный текст.

Что такое широкие пробелы

В QuarkXPress шаг изменения межстрочного расстояния равен $^{1}/_{200}$ (0,5%) широкого пробела, т.е. ширины прописной буквы M текущего размера шрифта. Для большинства гарнитур (декоративные и символьные шрифты — это исключение), величина широкого пробела равна ширине размера шрифта в пунктах. Например, в шрифте Desdemona или Bookman размером 10 пунктов ширина буквы M составляет именно 10 пунктов. Поэтому при использовании интервала, уплотненного на 20 единиц (или на 10%). знаки в шрифте размером 10 пунктов становятся на пункт ближе друг к другу, в шрифте размером 9 пунктов — на 0,9 пунктов ближе, в шрифте размером 15 пунктов — на 1,5 пункта ближе и т.д.

В большинстве случаев, но не всегда, традиционный широкий пробел равен ширине двух нулей. QuarkXPress поддерживает оба типа широких пробелов. Вы можете выбрать, какой интервал использовать в конкретном случае, на вкладке Character (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>). Для определения широкого пробела традиционным методом установите флажок Standard Em Space, а методом двойного нуля — сбросьте его.

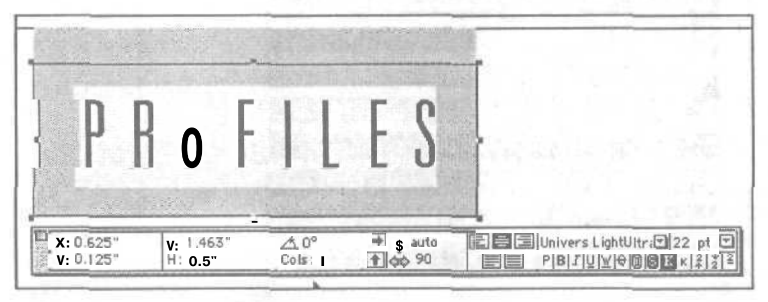


*Рис. 15.12. **При разреженном межсимвольном расстоянии текст растягивается и заполняет выделенное пространство***

В большинстве случаев решение о размере межсимвольного расстояния принимается во время работы и основывается не на каких-либо правилах, а на общем эстетическом впечатлении от документа. Все же, примите во внимание, что глаз активнее воспринимает пространство между малыми формами и в узких колонках, чем между большими формами в больших колонках. Так что используя небольшой шрифт (12 пунктов и меньше) и размещая текст в узких колонках (16 цицеро и меньше), подумайте об использовании уплотненного шрифта. Значения от -2 до -10 неплохо выглядят в большинстве гарнитур.

Изменение межсимвольного расстояния в процессе работы

В перечисленных ниже ситуациях вам может понадобиться изменить значение межсимвольного расстояния для отдельных фрагментов текста.

- Втяжка текста. Расширение или сжатие текста для соответствия выделенному для него месту называется втяжкой. Втяжку можно применить ко всему документу, однако чаще изменению межсимвольного расстояния подвергаются отдельные блоки с целью устранения висячих строк либо строк, имеющих всего несколько знаков (обычно менее шести). В результате можно высвободить целую строку, если перенести отдельные знаки на предыдущую строку.



Можно выполнять втяжку, удаляя некоторые фрагменты текста, но это должен делать опытный редактор, поскольку при этом легко нарушить содержимое текста. Обычно в тексте всегда найдется одна-две строки, в которых можно уменьшить межсимвольное расстояние.

- Устранение висячих строк. К висячим строкам относится последняя строка абзаца, содержащая всего несколько знаков. Такая строка в типографии считается недопустимой, особенно если она начинает колонку. Сколько именно знаков допускается в строке, решается в каждом конкретном случае. Мы рекомендуем, чтобы последняя строка абзаца была заполнена не меньше, чем на одну треть. (На рис. 15.13 мы устранили висячую строку, состоящую из одного слова, изменив межсимвольное расстояние.) К висячим строкам также относятся первая строка абзаца (с выступом), которая заканчивает колонку, и последняя строка абзаца, с которой начинается колонка. Такие строки не являются табу, однако любые висячие строки должны быть исключены из серьезных публикаций, поскольку они портят общий вид документа.

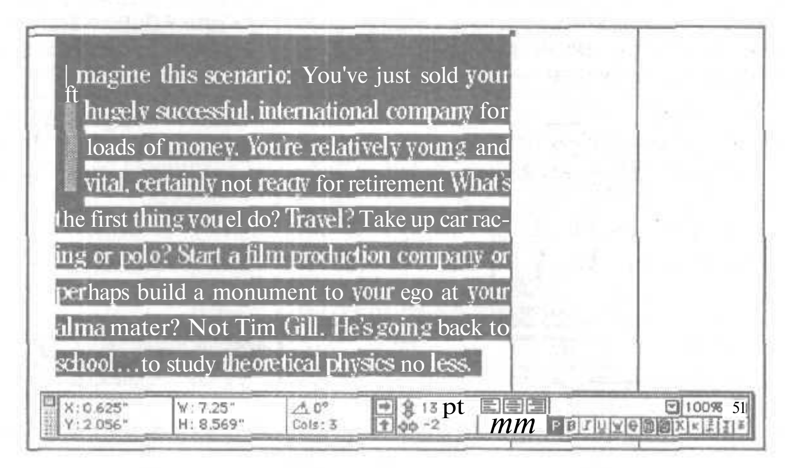


Рис. 15.13. Значение межсимвольного расстояния -2 ***подтянуло*** *висячую строку в этом абзаце*

- Создание специальных эффектов. Растягивание слова путем увеличения межсимвольного расстояния может оказаться полезным, особенно для создания специальных эффектов. Часто растянутый текст выполнен прописными буквами либо малыми прописными буквами. Если вы применяете этот эффект в заголовках или названиях рубрик, то удобнее создать стиль с соответствующими настройками, чем изменять расстояние вручную.

- **Изменение многоточия** (...) Многие считают, что знаки точек в многоточии расположены слишком близко, поэтому вместо него используют три отдельные точки. Если вам не нравится интервал, предусмотренный по умолчанию в QuarkXPress между тремя отдельными точками, то вы легко можете изменить его величину. Изменить расстояние между знаками в многоточии нельзя, поэтому если хотите чтобы расстояние было другим, используйте вместо многоточия три отдельные точки. Не забывайте использовать неразрывный пробел (комбинация клавиш <Ctrl+5> или <⌘+Пробел>), тогда точки не будут располагаться в разных строках.

Изменение межсимвольного расстояния в выделенном тексте

Для того чтобы изменить межсимвольное расстояние, выделите нужный фрагмент текста. Если вы хотите изменить расстояние во всем тексте документа, воспользуйтесь командой Edit⇨Select All (Правка⇨Выделить все) или комбинацией клавиш <Ctrl+A> или <⌘+A> для выделения всего текста. (Учтите, что межсимвольное расстояние, применяемое вручную, добавляется к значению, указанному в специальном редакторе.) После того как текст выделен, расстояние между символами можно изменить одним из трех способов.

- Самый быстрый способ — изменить его *с помощью комбинации клавиш.* Для увеличения расстояния на $^1/_{20}$ широкого пробела (10 единиц) служит комбинация клавиш <Ctrl+Shift+}> или <Shift+⌘+}>. Для уменьшения— соответственно <Ctrl+Shift+{> или <Shift+⌘+{>. Комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+}> или <Option+Shift+⌘+}> увеличивает интервал между знаками на $^1/_{200}$ широкого пробела (единица), а <Ctrl+Alt+Shift+{> или <Option+Shift+⌘+{> — соответственно уменьшает на столько же.
- Изменить межсимвольный интервал можно и в поле палитры Measurements, как показано на рис. 15.14. Выделите текущее значение и введите вместо него новое. Или щелкайте на стрелках для изменения расстояния сразу на 10 единиц. При щелчке на стрелке, направленной влево, значение межсимвольного расстояния уменьшается, а при щелчке на стрелке, указывающей вправо, увеличивается. Чтобы стрелки изменяли расстояние с шагом в единицу вместо 10, при щелчке удерживайте нажатой клавишу <Alt> или <Option>.
- Если вы устанавливаете другие атрибуты символа, можете воспользоваться полем Track Amount диалогового окна Character Attributes (команда Style⇨Character или Style⇨Track, комбинация клавиш <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D>). Учтите, что если выделенного текста нет, это поле называется Kern Amount (Кернинг) и управляет оно интервалом исключительно между текущим и следующим символами.

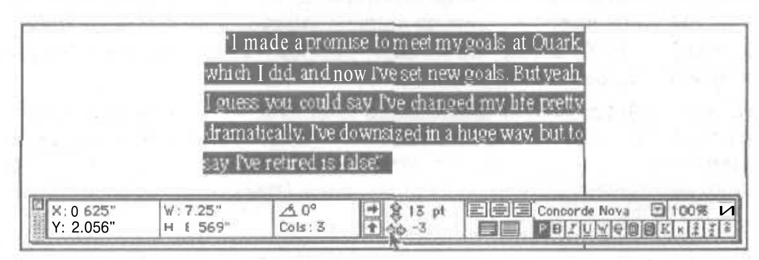
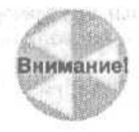


Рис. 15.14. ***Поле межсимвольного*** *расстояния и стрелки* ***для изменения его*** *значения на палитре* ***Measurements***



Так как значение межсимвольного расстояния в QuarkXPress определяет интервал справа от символа, следует исключать последний символ при выделении текста, к которому вы хотите применить трекинг. Иначе расстояние изменится и после последнего символа выделенного фрагмента.

Внесение изменений в таблицы

В QuarkXPress имеется средство, позволяющие изменить встроенное межсимвольное расстояние для шрифтов. *Это* удобно, если вам кажется, что для некоторых шрифтов слишком часто приходится изменять интервалы между символами. В подобном случае можно прибегнуть к редактированию таблицы расстояний для шрифта. Для этого отобразите окно специального редактора QuarkXPress, используя команду Tracking Edit (Изменение межсимвольного расстояния) меню Utilities.



Если у вас нет команды Tracking Edit в меню Utilities, то в компьютере не установлена надстройка Kern/Track Editor. Используйте менеджер надстроек (команда Utilities⇨Xtension Manager) для активации необходимого средства. После этого выйдите из программы QuarkXPress и перезапустите ее.

В этом редакторе в QuarkXPress изменения вносятся не в сами файлы шрифтов, а только в представление шрифтов в окне программы QuarkXPress.

Изменение кривой

В редакторе межсимвольного расстояния можно изменить кривую зависимости величины межсимвольного расстояния от размера шрифта. Если щелкнуть на точке графика, будет создана точка излома, в которой направление кривой изменится. На рис. 15.15 показан график, на котором межсимвольное расстояние шрифта для заголовков (размером более 24 пунктов) увеличено до 19 единиц.

Межсимвольное расстояние для текста, выровненного по ширине

При выравнивании текста по ширине (по левому и правому краям) в QuarkXPress увеличиваются интервалы между словами и символами, а текст растягивается. Если бы QuarkXPress не изменял интервалы, выровнять текст было бы невозможно. Учитывая влияние выравнивания на действительное межсимвольное расстояние, устанавливайте значения такими, чтобы в комбинации с выравниванием среднее значение действительного расстояния соответствовало вашей задумке.

Изменение расстояния между символами текста, выровненного по ширине, имеет некоторые особенности. В QuarkXPress сначала применяется выравнивание, а затем уже указанное вами значение расстояния между символами. Это значит, что если вы установили межсимвольное расстояние -10, что соответствует уменьшению на 5%), а QuarkXPress добавил к строке 2% длины, чтобы выровнять ее по ширине, то чистое пространство в строке составляет 3,1% (102% для выравнивания по ширине умножить на 95%-е межсимвольное расстояние: 1,02 x 0,95 = 96,9, затем 100 — 96,9 = 3,1%). Таким образом, реальное межсимвольное расстояние составит примерно -6.

Тем не менее, в поле Track Amount диалогового окна Character Attributes и палитры Measurements указано значение трекинга -10. Это побочный эффект влияния на межсимвольное расстояние выравнивания текста по ширине. Все издательские системы игнорируют настройки межсимвольного расстояния, если выравнивание строки осуществляется по ширине.

Изменение межсимвольного расстояния в отдельном документе

Внесенные в редакторе изменения применяются не только к тому документу, над которым вы работаете в данный момент, но и ко всем документам, создаваемым после внесения этих изменений. Если вы хотите, чтобы изменения межсимвольного расстояния относились только к одному документу, закройте этот документ после выполнения изменений, а

затем откройте диалоговое окно Edit Tracking для данного шрифта и щелкните на кнопке Reset (Сброс).

Поскольку QuarkXPress связывает измененную таблицу с документом, который был активным при вызове редактора, то при передаче документа QuarkXPress для подготовки к печати измененное вами значение межсимвольного расстояния останется в силе.

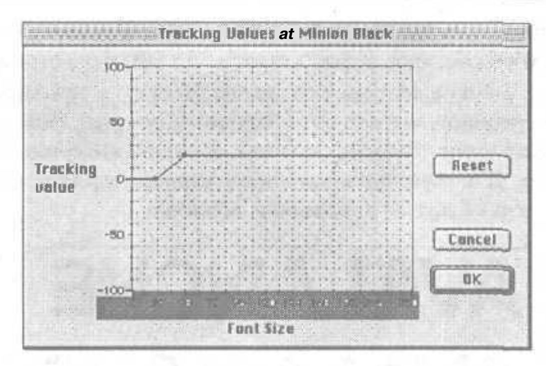


*Рис. 15./5. Редактирование таблицы межсимвольного **расстояния для** шрифта*



Совет

Обратите внимание на то, что описанный выше редактор обрабатывает каждое начертание шрифта — обычное, полужирное, курсивное и полужирное курсивное — отдельно, поэтому не забудьте внести нужные изменения во все варианты гарнитуры. Подходящее значение может отличаться для разных начертаний, особенно для тяжелых начертаний, таких как полужирное и очень жирное.

Сброс установок

Если вас не удовлетворяют результаты редактирования таблицы межсимвольных расстояний, можете отменить внесенные изменения и установить значения по умолчанию (обычно равны 0), щелкнув на кнопке Reset (Сброс) в диалоговом окне Edit Tracking. Это срабатывает даже если вы уже сохранили установки и вышли из редактора. Если в другом случае вы хотите отказаться от изменений межсимвольного расстояния, внесенных в документ, то при открытии документа, когда QuarkXPress определяет несоответствие установок документа с установками по умолчанию, появляется диалоговое окно Nonmatching Preferences (Несоответствие установок), вы можете применить установки по умолчанию, щелкнув на кнопке Use Xpress Preferences (Использовать установки программы).

Управление кернингом

Часто необходимо изменить расстояние между определенными парами букв, чтобы они лучше смотрелись на бумаге. Изменение интервала между двумя определенными буквами называется *кернингом.* Кернинг указывает устройству вывода, например, лазерному принтеру, фотонаборной машине или монитору, добавить или уменьшить интервал между кернинговыми парами везде, где эти пары знаков встречаются в документе, чтобы расстояние между ними выглядело обычным. Информация о том, для каких групп знаков должен применяться кернинг, и числовые значения хранятся в файле шрифта в таблице кернинга.

Для применения кернинга можно использовать несколько способов.

- Использовать инструмент Auto Kern Above, который автоматически задает кернинг во всем документе для пар, заданных спецификацией шрифтов.

- По необходимости применить кернинг между любыми двумя символами вручную.
- Отредактировать таблицы кернинга шрифтов для использования в одном или во всех документах QuarkXPress.

Использование кернинга

Без настройки кернинга некоторые буквы выглядят слишком далеко расположенными по сравнению с другими буквами в слове, иногда даже кажется, что это не одно слово, а два. На рис. 15.16. показана пара букв А и V с измененным кернингом (вверху) и исходным (внизу). Особенно важное значение имеет кернинг для шрифтов крупного размера. Чем больше символы, тем больше расстояние между ними, поэтому слишком большой интервал между символами становится более заметным. Для гарнитуры меньшего размера кернинг обычно менее заметен, поскольку расстояние между буквами изначально невелико.

AVALANCHE
AVALANCHE

Рис. 15.16. Слово Avalanche с измененным кернингом (вверху) и исходным (внизу)

Опция Auto Kern Above

Программа QuarkXPress ищет в документе те пары букв, для которых заданы определенные значения кернинга. В QuarkXPress имеется средство Auto Kern Above, которое можно включить и отключить на вкладке Character диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>). Если эта опция включена, кернинг выполняется для символов больше или равных заданному размеру. Пока размер текста меньше указанного, кернинг выполняться не будет.

Значение, указанное в поле Auto Kern Above, зависит от эстетических взглядов дизайнера, а также от технических возможностей устройства вывода. Относительно низкое разрешение лазерных принтеров с 300 dpi ограничивает точность настройки интервалов между символами. Но для офсетных печатных машин с разрешением 1270 dpi или 2540 dpi точность регулировки практически не ограничена, так что подобным преимуществом стоит воспользоваться незамедлительно.

Рекомендуемое значение Auto Kern Above от 8 до 12 пунктов. Имеет смысл приравнять это значение размеру основного шрифта в документе, а для большинства документов применять шрифт размеров от 8 до 12 пунктов. Если в вашем документе используется шрифт в 9 пунктов, установите значение в этом поле равным 9. Однако для текста, который будет выводиться на устройстве с разрешением 600 dpi или выше, независимо от размера основного шрифта стоит использовать меньшее значение (8 или 9).



Вы можете посмотреть кернинговые пары для шрифтов, используя менеджер шрифтов Font Reserve. Полнофункциональная демонстрационная версия Font Reserve со 100 файлами шрифтов включена в прилагаемый к книге компакт-диск.

Изменение кернинга в процессе работы

Иногда нужно вручную изменить кернинг той или иной лары букв. Например, если в документе редко используется определенный шрифт, то нет смысла вносить изменения для этого шрифта в таблицу кернинга. В QuarkXPress можно изменить кернинг любой пары букв в процессе работы. Поместите курсор между двумя буквами. После этого можно изменить значение кернинга одним из трех способов.

- Быстрее всего изменить значение кернинга, особенно если вы хотите поэкспериментировать, с помощью комбинаций клавиш. Используйте комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+}> или <Shift+⌘+}> для увеличения кернинга на $^{1}/_{20}$ широкого пробела (10 единиц); <Ctrl+Shift+{> или <Shift+⌘+{> — соответственно для уменьшения. Комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+}> или <Option+Shift+⌘+}> увеличивает интервал между знаками на $^{1}/_{200}$ широкого пробела (1 единицу), а <Ctrl+Alt+Shift+{> или <Option+Shift+⌘+{> — соответственно уменьшает.
- Изменить кернинг можно и в поле палитры Measurements, как показано на рис. 15.18. Выделите текущее значение кернинга в поле и введите вместо него новое. Или же щелкайте на стрелках для изменения кернинга на 10 единиц. При щелчке на стрелке, направленной влево, значение кернинга уменьшается, а при щелчке на стрелке, указывающей вправо, увеличивается. Чтобы стрелки изменяли размер кернинга с шагом в 1 единицу вместо 10, удерживайте нажатой клавишу <Alt> или <Option> при щелчке на них.

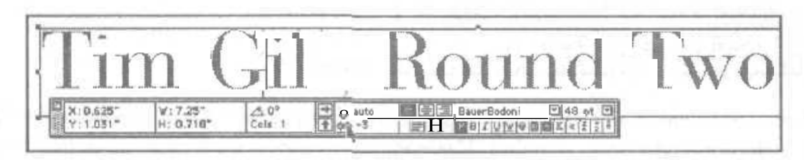


*Рис. **15.18 Поле** кернинга и стрелки для изменения его **значения** на палитре **Measurements***

- Если вы устанавливаете другие атрибуты символа, можете воспользоваться полем Kern Amount в диалоговом окне Character Attributes (команда Style⇨Character или Style⇨Kern, комбинация клавиш <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D>). Обратите внимание на то, что если выделен фрагмент текста, это поле называется Track Amount (Межсимвольное расстояние) и управляет расстоянием между всеми выделенными символами.

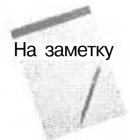
Удаление кернинга, установленного вручную

Если вы слишком увлеклись установкой кернинга вручную и хотите отменить все проведенные изменения, это можно сделать простым способом. Для этого выделите текст и выберите команду Utilities⇨Remove Manual Kerning (Утилиты⇨Удалить ручной кернинг). Если у вас нет такой команды в меню Utilities, убедитесь в том, что надстройка Type Tricks, которая входит в пакет QuarkXPress 5, запущена с помощью команды Utilities⇨Xtensions Manager.

Внесение изменений в таблицы кернинга

Некоторые значения кернинга используемого шрифта могут не совсем устраивать вас. Иногда в таблице вообще не содержится информации о кернинге для некоторых пар букв, что может создать дополнительные проблемы. QuarkXPress предоставляет средство, позволяющее редактировать информацию о кернинге для всех шрифтов TrueType и PostScript Type 1.

Это средство можно применить с помощью команды Utilities⇨Kerning Edit (Надстройки⇨Изменение кернинга). Вы можете легко изменить настройки, добавить новые пары или удалить существующие.



Если у вас нет команды Kerning Edit в меню Utilities, возможно, у вас не установлена надстройка Kern/Track Editor. Используйте менеджер надстроек (команда Utilities⇨Xtension Manager) для активации необходимого инструмента. После этого выйдите из программы QuarkXPress и перезапустите ее.

На рис. 15.19 показан редактор таблицы кернинга. В списке Kerning Pairs отображен список установленных значений для кернинговых пар, прокрутив который, вы можете выбрать пары для изменения значения. Для удаления пары выделите ее в списке и нажмите кнопку <Delete>. Удаление кернинговой пары равнозначно установке ее значения равным нулю.

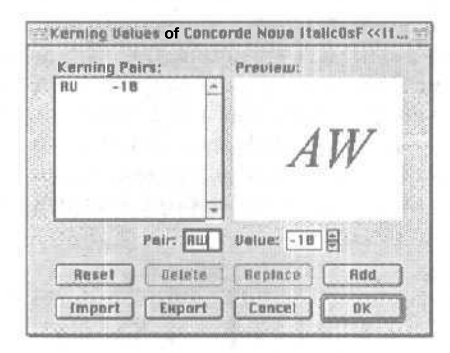


Рис. 15.19. ***Редактор позволяет** вам **настраивать значения кернинговых пар шрифтов** для использования в **QuarkXPress.***

Удаление, добавление и изменение кернинговых пар, сделанные в редакторе, не вносят никаких изменений в сам файл шрифта. Изменения отражаются только на использовании определенной пары в QuarkXPress.

Пошаговые инструкции: добавление кернинговых пар

1. **Выберите команду Utilities⇨Kerning Edit.**
2. Выберите нужный шрифт.
3. В поле Pair (Пара) диалогового окна Kerning Table Edit (Изменение таблицы кернинга) введите две буквы.
4. Введите величину кернинга в поле Value (Значение). Как и для трекинга, единица изменения составляет $^1/_{200}$ широкого пробела или примерно 0,5% текущего размера шрифта в кеглях. Отрицательное значение уменьшает расстояние между буквами, а положительное — увеличивает его. Если щелкнуть на кнопке Reset (Сбросить), то все значения кернинга вернутся к указанным в файле шрифта. Все добавленные пары при этом удаляются. Кнопки Import и Export позволяют импортировать значения кернинга из другого файла или экспортировать новые — в другой файл.
5. Чтобы изменить значение кернинга, щелкните на кнопке Replace (Заменить). Если вы добавляете кернинговую пару, то эта кнопка будет называться Add (Добавить).
6. Для сохранения изменений щелкните на кнопке OK, для отмены — на кнопке Cancel. Разница между командами Reset и Cancel заключается в том, что Reset возвращает все пары кернинга к значениям, принятым по умолчанию, и вы можете продолжить вносить изменения в этом диалоговом окне, а кнопка Cancel закрывает это диалоговое окно и возвращает вас в окно Kerning Table Edit.

Средство Kern to Space

QuarkXPress содержит также средство Kern to Space. Оно позволяет использовать обычный пробел как знак в кернинговой паре. Это средство удобно использовать для уменьшения интервала между двумя знаками. Пары *символ и пробел* используются точно так же, как любые другие. Для настройки пары *символ и пробел* с помощью команды Kern/Track Editor сначала введите в поле Pair пробел (комбинация клавиш <Option+Пробел> или <Ctrl+Shift+6>).



Обратите внимание на то, что редактор кернинга обрабатывает каждое начертание шрифта — обычное, полужирное, курсивное и полужирное курсивное — отдельно, поэтому не забудьте внести нужные изменения во все варианты гарнитуры. Подходящее значение кернинга может отличаться для разных начертаний, так как начертания имеют различные формы,

Лигатуры

В QuarkXPress для Mac для большинства шрифтов вы можете использовать лигатуры. Этот инструмент объединяет пару символов fi и ft в один, так что интервал между буквами отсутствует. Лигатуры придают профессиональный вид изданию, но их можно использовать только в системах Mac.

Чтобы использовать лигатуры в Mac, установите флажок опции Ligatures на вкладке Character диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>). Лигатуры не будут использоваться при трекинге большем или равном значению, установленному в поле Break Above. Чтобы не использовать лигатуры в словах подобных ruffian и ruffle, установите флажок опции Not "ffl" and "ffi".



QuarkXPress для Windows не поддерживает лигатуры. Если для шрифта определена лигатура, вы можете ввести ее как специальный символ, но при этом при проверке орфографии он будет восприниматься как ошибка.

Изменение кернинга в отдельном документе

QuarkXPress связывает измененную таблицу кернинга с документом, который был активным при вызове редактора кернинга. Это значит, что при передаче документа QuarkXPress для подготовки печатных форм измененные вами значения кернинга останутся в силе. Если вы хотите, чтобы изменения кернинга применялись ко всем документам, вызовите редактор кернинга, когда все документы закрыты. После этого во всех последующих документах будут использованы указанные вами настройки.

Изменения, выполненные в редакторе таблицы кернинга, применяются не только к документу, над которым вы работаете в данный момент, но и ко всем документам, которые будут созданы после внесения этих изменений. Если вы хотите применить изменения в таблице кернинга только к одному документу, закройте этот документ после внесения изменений, затем откройте диалоговое окно Edit Kerning Table для этого шрифта и щелкните на кнопке Reset.

Резюме

Атрибуты символа представляют форматирование, которое можно применить посимвольно. Они включают в себя шрифт, размер, начертание и масштаб (Отступы и символы табуляции влияют на весь абзац, поэтому являются параметрами абзаца.) Чтобы применить атрибу-

ты символа, сначала выделите текст инструментом Content. Либо установите курсор, чтобы определить атрибуты для следующих вводимых символов. Применить атрибуты можно, используя следующие методы.

- Диалоговое окно Character Attributes (команда Style⇨Character (Стиль⇨Символ) или комбинация клавиш или <Ctrl+Shift+D> или <Shift+⌘+D> объединяет все возможные опции форматирования символов.
- В нижнем правом углу панели инструментов Measurements (если панель инструментов отсутствует на экране, отобразите ее с помощью команды View⇨Show⇨Measurements или клавиши <F9>), можно выбрать наиболее часто используемые атрибуты.
- Для быстрого применения форматирования символов существуют комбинации клавиш для большинства атрибутов.

Если вы используете определенные комбинации атрибутов достаточно часто, можете объединить их в стили (команда Edit⇨Style Sheets или комбинация клавиш <Shift+F11>).

Настройка атрибутов абзаца

ГЛАВА

16

В этой главе...

Атрибутами абзаца называются параметры форматирования, которые применяются ко всему абзацу — начиная с первого и заканчивая последним символом, за которым стоит знак абзаца flj)- Большинство атрибутов абзаца определяют различные интервалы и расстояния в тексте, в том числе отступы, выравнивание и межстрочный интервал. QuarkXPress предоставляет уникальные элементы управления, которые помогут получить желаемый результат. Поскольку атрибуты символов и атрибуты абзацев взаимосвязаны, — например, значение заданного межстрочного интервала зависит от семейства шрифта и его размера — то они обычно задаются практически одновременно.

Доступ к атрибутам абзаца

Все, что необходимо, чтобы применить атрибуты абзаца, это щелкнуть на абзаце, выбрав предварительно инструмент Content (имеет значок рука на панели инструментов) для его выделения. Не нужно выделять весь абзац или его часть. Чтобы применить атрибуты к нескольким абзацам, нужно выделить любую часть всех абзацев, которые нужно изменить. Все атрибуты, предлагаемые в QuarkXPress, находятся на вкладках диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>). В этой главе рассказывается про работу с вкладкой Formats, которая показана на рис. 16.1.

Кроме того, в QuarkXPress на палитре Measurements представлены кнопки и клавиатурные сокращения для выравнивания и определения межстрочного интервала, о которых разговор пойдет далее в этой главе.



В этой **главе рассматриваются** основные **параметры форматирования абзаца. Расстановка переносов и сетка базовых линий описываются в** главе 17, символы и позиции **табуляции** рассматриваются в **главе 19, а направляющие — в главе 23.**

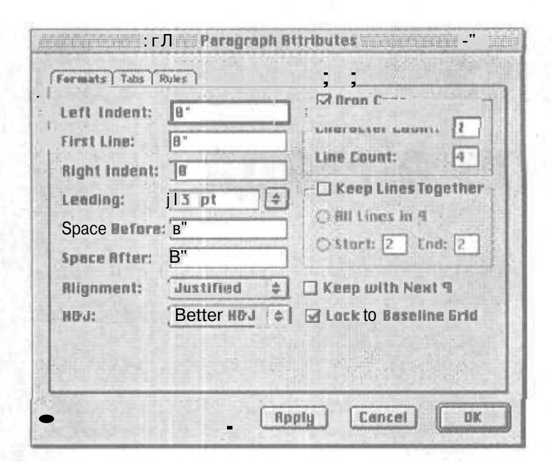


*Рис. 16.1. На вкладке **Formats** диалогового окна **Paragraph Attributes** сосредоточено большинство основных параметров форматирования абзацев*



Если одну и ту же комбинацию атрибутов абзаца нужно применять снова и снова, сохраните ее как таблицу стилей абзаца. (Подробная информация о них — в главе 32.)

Копирование атрибутов абзаца

Каждый раз во время настройки атрибутов абзаца — например, задавая *выступ* (висячий отступ) или изменяя настройки Leading, Space Before и Alignment — эти опции можно легко скопировать и применить к другим абзацам текущей публикации. Для этого выделите абзацы, к которым нужно применить новое форматирование (щелкните на абзаце или выделите сразу несколько абзацев). Нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift> или <Alt+Shift> и щелкните на абзаце, отформатированном необходимым образом. К выделенным абзацам применятся атрибуты форматирования указанного абзаца (но не атрибуты символов).

Хотя такой метод не настолько эффективен, как использование таблицы стилей абзаца, он значительно экономит время, избавляя от необходимости каждый раз повторно задавать параметры форматирования.

Создание отступов

Дизайнеры используют отступы, чтобы разнообразить сплошной левый край текста документа. Подобное выделение данных помогает читателю сконцентрировать внимание на важных частях документа. Правую границу документа форматировать подобным образом не обязательно, потому что текст читается слева направо и, следовательно, большее внимание обращается на левую границу документа. В языках, которые имеют обратное направление письма (слева налево), например фарси, иврит и арабский, это правило противоположно.

Отступы можно создавать не только в основном тексте. Например, можно написать с отступом имя автора статьи или список действующих лиц. С отступом можно задавать заголовок, чтобы он немного выступал в основном тексте, или подзаголовок. Отступы различных элементов документа обеспечивают привлекательность страницы, даже если на ней отображен только текст.



В QuarkXPress в текстовом блоке текст не примыкает к его границам, а находится на определенном расстоянии. Отступ от края блока задается параметром Text Inset (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>, вкладка Text). Помните, что опция Text Inset не распространяется на внутренние границы колонок внутри текстового блока.

Настройка отступов первой строки

Чаще всего отступ используется, чтобы выделить первую строку абзаца. Наиболее часто отступ используется в многоколоночных публикациях, где между абзацами для определения начала нового абзаца вставляются пустые строки.

Чтобы задать отступ первой строки, укажите значение в поле First Line на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>), как показано на рис. 36.2. Помните: даже если в документе в качестве единиц измерения используются дюймы, вводимое значение можно указать в пунктах или цицеро *(pt* или *p* соответственно).

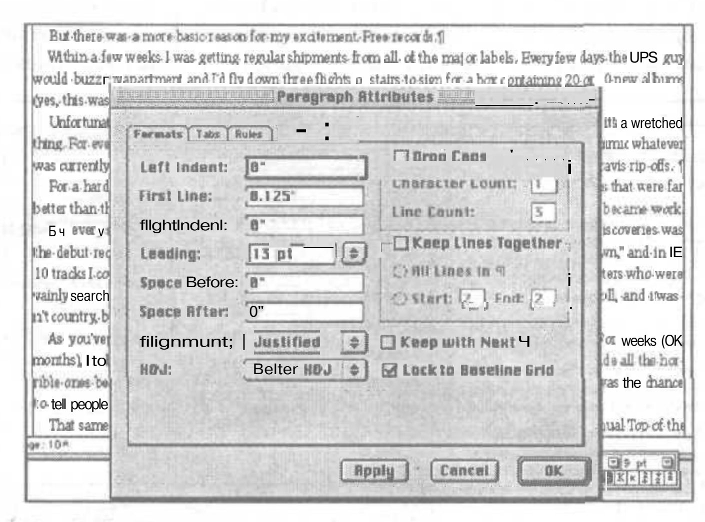


Рис. 16.2. Абзац с отступом и значение отступа, указанное в поле First Line на вкладке Formats



Убедитесь в том, что отступы первой строки не слишком малы. Обычно отступ должен равняться одному-двум размерам буквы т. Ширина буквы т определяется текущим размером шрифта, следовательно, если размер шрифта равен 9 пунктам, то величина отступа первой строки должна быть между 9 и 18 пунктами. Если колонки узкие (на стандартной странице более трех колонок), отступы следует делать равными 9, а не 18 пунктам. Таким образом, можно избежать некрасивых пустых областей и неуклюжего выравнивания в первой строке абзаца.

Отступы в блоке

Другим видом отступов является отступ в текстовом блоке. При определении отступов блоков отступ от левого, правого или обоих краев задается для всего абзаца. Наиболее часто отступ в блоке — обычно от левого, но иногда и от правого края — используется для выделения длинных цитат. Обычно в них применяется шрифт меньшего размера. Чтобы

задать отступы в блоке, воспользуйтесь полями Left Indent и Right Indent на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>).



Если отступ задается для нескольких элементов в одном и том же документе, не используйте много различных уровней отступа — максимум два или три. Например, хорошей практикой является применение одинакового отступа для строки с именем автора статьи, даже если величина отступа отличается от величины, используемой в отступе первой строки абзаца в основном тексте. Если в документе слишком много уровней отступов, читателю не на чем сконцентрировать внимание, в результате документ становится неудобочитаемым и недостойным внимания.

Настройка отступов

Втяжка, также называемая *выступом,* или *висячим отступом,* выполняет ту же функцию, что и отступ первой строки, но она выдвигает первую строку за левую границу текстового фрагмента, вместо того чтобы образовывать отступ (рис. 16.3). Выступ обычно используется в маркированных списках, поскольку он заполняет место, которое традиционно занято текстом. Некоторые люди используют выступы во врезках, чтобы обеспечить визуальную связь с основным текстом статьи; это хорошо выглядит, если врезка небольшая.

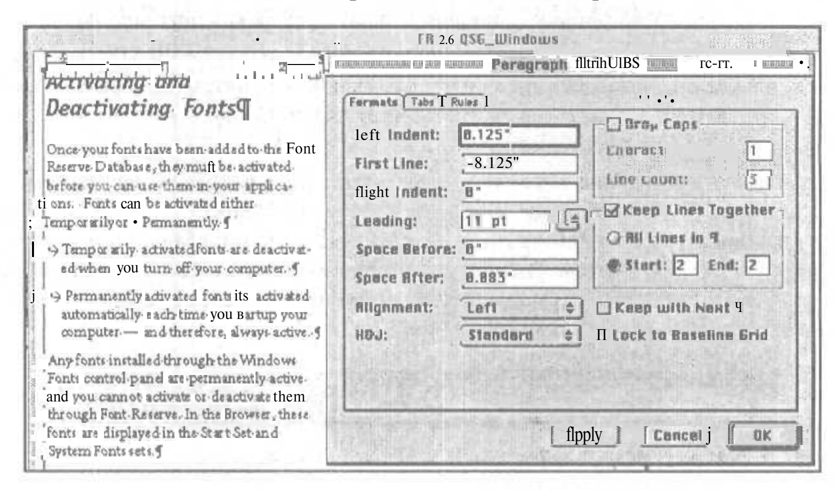


Рис. 16.3. В этом маркированном списке используется выступ, или висячий отступ, чтобы четче отобразить текст

Чтобы создать выступ, сначала следует решить, на сколько висячий отступ будет выступать от края основного текста (например, на 0,25") и указать значение в поле Left Indent на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>). Затем введите значение со знаком минус (–0.25") в поле First Line. Наконец, задайте позицию табуляции с тем значением на вкладке Tabs диалогового окна Paragraph Attributes: 0.25". Чтобы применить эти настройки, выберите символ маркера, затем нажмите <Tab> и начните вводить текст.



Для быстрой расстановки отступов в QuarkXPress предусмотрена специальная команда. Она называется Indent Here; при использовании этой команды текст отодвигается вправо начиная с того места, где начинался его ввод. Чтобы ввести символ Indent Here, нажмите <⌘+\> или <Crtl+\>. В режиме отображения непечатаемых символов (команда View⇨Show Invisibles или комбинация клавиш <⌘+I> или <Ctrl+I>), символ Indent Here выглядит как маленькая палочка.

Настройка межстрочного интервала

В традиционной печати межстрочным интервалом (интерлиньяжем) называется расстояние между строками текста. В то время как межсимвольное расстояние, кернинг и расстояние между словами позволяют настроить интервалы по горизонтали, интерлиньяж делает то же самое по вертикали.

Где следует изменять межстрочный интервал

Межстрочный интервал изменяется в зависимости от нескольких параметров: ширина колонки, размер шрифта, выравнивание текста и общий объем текста. По умолчанию величина интерлиньяжа, измеряемого в пунктах, определяет интервал между базовыми линиями текста. Для выделенного абзаца межстрочный интервал следующим образом.

- В поле Leading на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes введите необходимое количество пунктов (команда Style⇨Leading или комбинация клавиш <Shift+⌘d+E> или <Ctrl+Shift+E>).
- Введите требуемое значение в поле Leading палитры Measurements (команда View⇨ Show Measuerements или комбинация клавиш <F9>), как показано на рис. 16.4.
- Щелкните на стрелках поля Leading на палитре Measurements. Щелкните на стрелке вверх, чтобы увеличить межстрочный интервал на 1 пункт, или на стрелке вниз, чтобы уменьшить его на 1 пункт. Нажмите клавишу <Option> или <Alt>, чтобы изменять интерлиньяж с шагом в 0,1 пункта.
- Используйте следующие клавиатурные сокращения: чтобы увеличить межстрочный интервал на 1 пункт, нажмите <Shift+⌘+"> или <Ctrl+Shift+">; чтобы увеличить межстрочный интервал на 0,01 пункта, с вышеуказанными клавишами нажмите также <Option> или <Alt>. Чтобы уменьшить интерлиньяж на 1 пункт, нажмите <Shift+⌘+:> или <Crtl+Shift+:>; чтобы уменьшить межстрочный интервал на 0,01 пункта, с вышеуказанными клавишами нажмите <Option> или <Alt>.



Рис. 16.4. Поле Leading на палитре Measurements

Дизайнерам о межстрочном интервале

Задавать межстрочный интервал легко — суть в том, чтобы указать значение, которое задает приятный для глаз результат и повышает удобочитаемость текста. При определении величины интерлиньяжа необходимо учитывать несколько параметров,

- **Ширина** колонки. Ширина колонки является наиболее важным фактором при задании межстрочного интервала. Чем шире колонка, тем больше должен быть интервал между строками, чтобы читатель случайно не перескакивал глазами со строки на строку. Вот почему в книгах такое большое расстояние между строками, а в журналах и газетах, где используются узкие колонки, малое.
- Выравнивание текста. Определитесь, выравнивается текст по обоим краям или имеет "рваный правый край". Выровненный текст требует большего межстрочного интервала, чем невыровненный, поскольку рваные края дополнительно выделяют каждуюстроку.

- **Колонки.** Для текста в нескольких колонках рекомендуется установить интерлиньяж с учетом текущего размера шрифта плюс 2 пункта для текста размером 9 пунктов и выше. Например, если размер шрифта 12 пунктов, то интерлиньяж следует задать равным 14 пунктам. Для текста размером 8 пунктов и меньше используйте текущий размер шрифта плюс 1 пункт; для шрифта размером 7 пунктов оптимальный межстрочный интервал равен 8 пунктам. Это правило меняется в зависимости от ширины колонок. Добавьте 1 пункт или 0,5 пункта соответственно, если ширина колонки больше 16 цицеро, но меньше 27 цицеро; добавьте минимум 2 пункта, если текст в колонке шире 27 цицеро.

Даже незначительные изменения межстрочного расстояния и размера шрифта влияют на удобочитаемость текста, как показано на рисунке. Творческое использование межстрочного интервала позволяет утонченно, но эффективно провести различия между разделами или элементами. И хотя шрифт и выравнивание одинаковы, текст слева — с размером шрифта 11 пунктов и интерлиньяжем 16 пунктов — воспринимается совсем по-другому, чем текст справа с размером шрифта 11 пунктов и межстрочным интервалом 23 пункта.

Вычисление межстрочного интервала

В QuarkXPress предлагается простой способ определения межстрочного интервала в основном тексте: автоматический. Его можно изменить на аддитивный или абсолютный, в зависимости от того, какой результат нужно получить. Измерение межстрочного интервала управляется специальными настройками свойств.

Автоматический интерлиньяж

В QuarkXPress включен параметр автоматического межстрочного интервала (укажите О или авто в качестве значения), который в основном задает интерлиньяж равный 120% от размера шрифта. Этот параметр прекрасно подходит для шрифтов размером 10 пунктов, поскольку определяет 12-пунктный межстрочный интервал. Но для шрифта размером 9 пунктов интерлиньяж равняется 10,8 пунктов, что неудобно для базовой сетки. А при шрифтах больших размеров интерлиньяж становится слишком большим; например, 43,2-пунктовый межстрочный интервал получается для шрифта размером 36 пунктов.



В таблице стилей абзаца Normal автоматический интерлиньяж задается по умолчанию. Если нужно указать аддитивный или абсолютный межстрочный интервал, отредактируйте таблицу стилей Normal в диалоговом окне Style Sheets (команда Edit⇨Style Sheets или комбинация клавиш <Shift+F11>).

Аддитивный интерлиньяж

Кроме автоматического интерлиньяжа можно использовать вариант аддитивного межстрочного интервала. В аддитивной версии интерлиньяж приобретает конкретное значение, большее, чем текущий размер шрифта. Например, для интерлиньяжа на 2 пункта больше текущего размера шрифта укажите +2. Параметр аддитивного межстрочного интервала также гарантирует, что никакая строка со шрифтом больше обычного (например, буквица) не "налезет" на другие строки.

Абсолютный интерлиньяж

Если в поле Leading ввести конкретное значение (без знака плюс для указания аддитивного варианта и без слова *auto),* то задастся абсолютное значение. В QuarkXPress абсолютное значение межстрочного интервала используется для измерения расстояния между строками, независимо от размера шрифта в строке.

Недостаток аддитивного и автоматического интерлиньяжа

В аддитивном и автоматическом межстрочном интервале есть большой недостаток: они базируются на самых больших и самых малых символах строки, а не на нормальном положении основного текста. Поэтому если в одной строке используются различные размеры шрифта или применяются надстрочные (возможно, для сносок), подстрочные индексы или специальный текст или символы, которые выходят за пределы обычных размеров основного текста, то в результате можно получить неверный межстрочный интервал. Это происходит потому, что в одних строках интерлиньяж получается больше, чем в других, из-за учета символов, которые не вписываются в привычный размер шрифта.

Если текст нельзя изменить так, чтобы в нем не было выступающих элементов, не используйте эти параметры. Вместо них для всех абзацев и таблиц стилей абзаца используйте абсолютный межстрочный интервал.

Настройка интерлиньяжа

В QuarkXPress за межстрочный интервал отвечают несколько элементов управления. На вкладке Paragraph диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Ctrl+Shift+Alt+Y> или <Option+Shift+⌘+Y>) расположены элементы управления, показанные на рис. 16.5.

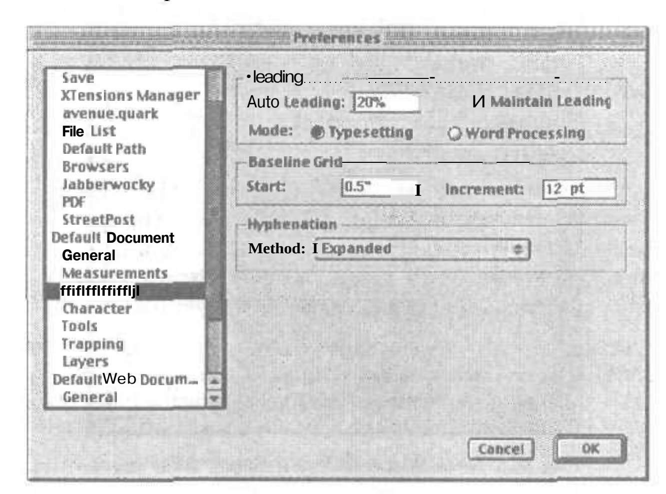


Рис. 16.5. Раздел ***Leading вкладки Paragraph*** *диалогового окна* ***Preferences***

- **Auto Leading.** Стандартное значение 20% указывает на то, что QuarkXPress вычисляет межстрочный интервал в результате добавления 20% к текущему размеру шрифта (например, при шрифте размером 10 пунктов интерлиньяж будет равен 12 пунктам, т.к. 2 является 20% от 10). В поле можно указать значение в диапазоне от 0 до 100%.
- **Maintain Leading.** Активный по умолчанию, этот параметр говорит о том, что интерлиньяж сохраняется, даже когда такие элементы, как цитаты или рисунки, примыкают к тексту, и текст обтекает их. Если этот параметр отключен, текст располагается сразу под этими элементами-
- **Mode.** Эта функция наследования, появившаяся в ранних версиях QuarkXPress, управляет поведением интерлиньяжа. Активный по умолчанию параметр Typesetting измеряет межстрочный интервал от базовых линий между двух строк. Единственная

причина переключиться в Word Processing, где межстрочный интервал измеряется от верха заглавной буквы, это попытка подогнать интерлиньяж в документе, полученным в QuarkXPress версии ниже 3.0.

Совет

Если настройки интерлиньяжа должны применяться ко всем следующим создаваемым документам, укажите нужные параметры на вкладке Paragraph диалогового окна Preferences, не открыв предварительно ни одного документа.

Расстояние между абзацами

Если между абзацами основного текста (чтобы отделить абзацы, а не обозначить отступы) или между абзацами в одну строку (подзаголовки) нужно задать дополнительное расстояние, введите соответствующее значение в поле Space Before и/или Space After на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>), как показано на рис. 16.6. В некоторых случаях между абзацами следует указать расстояние равное половине интерлиньяжа (если интерлиньяж составляет 12 пунктов, то между абзацами расстояние равняется 6 пунктов).

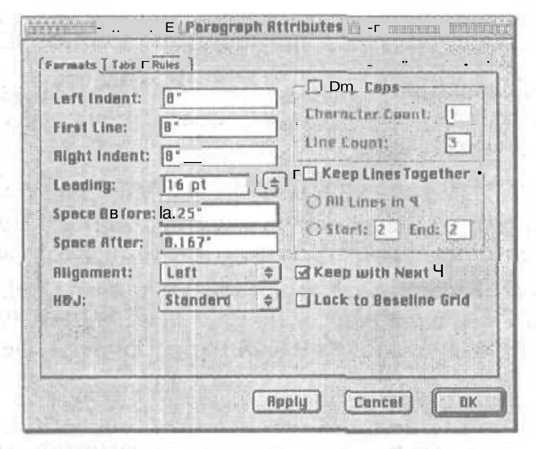


Рис. 16.6. Поля Space Before и Space After вкладки Formats диалогового окна Paragraph Attributes

Многие пользователи задают расстояние между абзацами обычным нажатием клавиши <Return> или <Enter>, как это делается на печатной машинке. Но использование параметра Space Before/After предпочтительнее.

- **Когда последняя строка абзаца достигает конца колонки или блока, значение Space After игнорируется; точно так же, когда первая строка абзаца начинается вверху колонки или блока, величина Space Before игнорируется.** Если для добавления расстояния используется клавиша <Return> или <Enter>, то может образоваться нежелательное пространство внизу или вверху колонки. А когда текст переформатируется, добавленные знаки конца абзаца приходится удалять или переформатировать.
- **Пространство, добавленное знаками конца абзаца, по размеру равно символу в строке.** Этот размер изменяется в зависимости от размера окружающего текста, когда

нажимается клавиша <Return> или <Enter>. А если нужно изменить заданное по умолчанию расстояние между абзацами, нужно выделить все знаки конца абзаца и вручную изменить их размер.

Поскольку расстояние между двумя абзацами равно расстоянию после первого абзаца и перед вторым абзацем, то регулирование расстояния может быть несколько затруднительным. По этой причине многие наборщики текста предпочитают работать только с параметром Space Before.

Выравнивание абзацев

Выравнивание определяет способ размещения строк по горизонтали в выделенном блоке или колонке. Большинство параметров вам уже знакомы: Left (По левому краю), Centered (По центру), Right (По правому краю) и Justified (По обоим краям). Дополнительный параметр, Forced (С выключкой), выравнивает последнюю строку текста (независимо от того, какой она длины) по обеим краям. Как и при работе с отступами, текст выравнивается внутри текстового блока с любым значением Text Inset, заданным для внешних краев на вкладке Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).

На рис. 16.7 показаны пять типов выравнивания, которые можно применить в QuarkXPress следующим образом.

- Выберите необходимый параметр на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes из меню Alignment (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>).
- Выберите соответствующую опцию в подменю Alignment меню Style.
- Щелкните на одном из значков Aligntment на палитре Measurements (команда View⇨Show Measurements или клавиша <F9>), как показано на рис. 16.8.
- Воспользуйтесь клавиатурным сокращением: Left: <Shift+⌘+L> или <Ctrl+Shift+L>, Centered: <Shift+⌘+C> или <Ctrl+Shift+C>, Right: <Shift+⌘+R> или <Ctrl+Shift+R>, Justified: <Shift+⌘+J> или <Ctrl+Shift+,> и Forced: <Option+Shift+⌘+J> или <Ctrl+Alt+Shift+J>.

Far from discrediting	Far from discrediting	Far from discrediting	Far from discrediting	Far from discrediting
the Post's stadium	ike Post's stadium	the Post's stadium	the • Post's stadium	the • Post's • stadium
naming convention,	naming convention,	naming convention,	naming convention,	naming - convention,
the Gore-Bush analogy	the Gore-Bush analogy	the Gore-Bush analogy	the Gore-Bush analogy	the Gore-Bush analogy
illustrates that the	illustrates that the	illustrates that the	illustrates • that • the	illustrates that the
newspaper has	newspaper has	newspaper has	newspaper - has	newspaper • has
stumbled on to	stumbled on to	stumbled on to	stumbled , on to	stumbled · on • to
something: Inaccuracy	something: Inaccuracy	something: Inaccuracy	something: Inaccuracy	something: Inaccuracy
can be a hell of a lot	can be a hell of a lot	can be a tell of a lot	can be a hell of a lot	can be a hell of a lot
more truthful than	more truthful than	more truthful than	more • truthful Лan	more truthful• than
accuracy.	accuracy.	accuracy.	accuracy.	a c c u r a c y .

Рис. 16.7. Пять различных параметров выравнивания абзаца: Left, Centered, Right, Justified и Forced



Рис. 16.8. С помощью кнопки Alignment на палитре Measurement можно моментально применить другой тип выравнивания

Запрет висячих строк

На вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>) предложены два автоматических метода улучшения варианта перетекания текста из одного блока в другой и из одной колонки в другую. Параметр Keep Lines Together предназначен для исключения *висячих строк* (когда первая строка абзаца остается одна внизу колонки или последняя строка абзаца переходит в начало следующей колонки). Параметр Keep with Next Paragraph переносит заголовки и подзаголовки к соответствующим разделам. Эти параметры показаны на рис. 16.9.

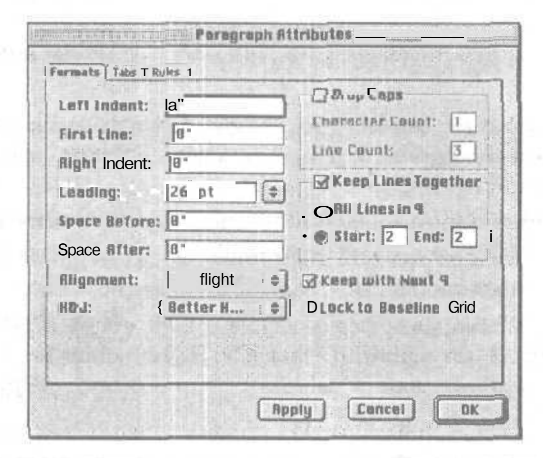


Рис. 16.9. Параметры запрета висячих строк на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes

Параметр Keep Lines Together

Этот параметр обычно активизируется при работе с абзацами основного текста (или в таблице стилей абзаца для основного текста), чтобы они не отделялись в конце колонки. Когда абзац располагается в конце колонки, проверяются активные настройки и выявляется способ разрыва строк.

- Если неразрывным должен оставаться весь абзац, выберите переключатель All Lines in ¶.
- Если абзац может разрываться, но не должны оставаться висячие строки, выберите переключатель Start/End. В поле Start укажите количество строк, которое должно оставаться внизу колонки, а в поле End — количество строк, которое должно перейти вверх на другую колонку.



При использовании стандартных настроек полей Start и End (2 и 2), по крайней мере, две строки должны оставаться внизу в предыдущей колонке и как минимум 2 строки должны перейти вверх следующей колонки. Если в абзаце всего три строки, то а следующую колонку перейдет весь абзац.

Параметр Keep with Next ¶

Если один абзац не должен отделяться от другого — например, подзаголовок с абзацем или элементы маркированного списка — выставьте флажок опции Keep with Next % Этот параметр идеально подходит для таблицы стилей Head и Subhead и соединяет один абзац с другим так, чтобы они всегда располагались вместе.



Не используйте параметр Keep with Next ¶ слишком часто. Если соединять все абзацы многостраничного документа, то неизменно получится избыток текста на одной странице, поскольку каждый абзац будет пытаться оставаться рядом с соседним.

Резюме

Чтобы применить атрибуты абзаца, сначала нужно щелкнуть на абзаце инструментом Content, чтобы выделить его. При необходимости можно также выделить несколько абзацев. Затем атрибуты абзаца можно изменить, воспользовавшись вкладкой Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>). Большинство параметров на вкладке Formats отвечают за настройку интервалов и отступов.

- Отступы и выравнивание задают размещение текста внутри колонки или блока.
- Интерлиньяж регулирует расстояние между строками в абзаце.
- Значения Space Before и Space After отвечают за расстояние между абзацами.
- Параметр Keep Lines Together исключает появление висячих строк, а параметр Keep with Next Paragraph прикрепляет подзаголовок к соответствующим абзацам и помогает элементам маркированного списка располагаться вместе.

ГЛАВА

17

В этой главе...

Расстановка переносов и выравнивание текста

Специальные пробелы

Сетка базовых линий

Проверка строк

Подгонка текста

Резюме

Точная настройка пробелов

Часто основное отличие между документами, созданными в текстовых процессорах и QuarkXPress, состоит в настройке ширины пробелов. Точно заданные расстояния между символами, словами, строками и абзацами, аккуратное выравнивание текста и других элементов на странице играют немаловажную роль. В главах 15 и 16 описываются кернинг, межсимвольное расстояние, расстояние между абзацами и интерлиньяж — основные параметры расположения символов, строк и абзацев. В этой главе рассматривается, как располагаются пробелы при переносе текста, описываются решения проблем с расстановкой переносов и выравнивания текста в колонке с помощью сетки базовых линии, а также уделяется внимание настройке пробелов, позволяющей вместить текст в нужную область.

Расстановка переносов и выравнивание текста

Пробелы в абзаце регулируются двумя традиционными средствами: расстановкой переносов и выравниванием. В QuarkXPress эти параметры настраиваются взаимозависимо, и настройки сохраняются в наборе *H&J (hyphenation and justification sets)*. Настройки H&J помогают разместить текст в определенном месте, сохраняя привлекательность фрагмента. Сбалансированное применение атрибутов абзаца играет главную роль при создании дизайна документа, а также для привлечения читателя. На рис. 17.1 показана разница между применением стандартных настроек H&J (которые называются Standard) и пользовательскими настройками H&J к одному и тому же абзацу.

Remarkably, Simmons found Victorian Denver and Bigelow's vision of Cuba an easy match, right down to the color palette. "It was amazing," he says. "We were looking for colors for the outside - bright and tropical, but not too cute. We couldn't find anything that was just right until we got out Historic Denver's color deck, and that's where we found the turquoise with yellow and white trim we chose. Standard Victorian, but also absolutely perfect for this restaurant."	Remarkably, Simmons found Victorian Denver and Bigelow's vision of Cuba an easy match, tight down to the color palette. "It was amazing," he says. "We were looking for colors for the outside - bright and tropical, but not too cute. We couldn't find anything that was just right until we got out Historic Denver's color deck, and that's where we found the turquoise with yellow and white trim we chose. Standard Victorian, but also absolutely perfect for this restaurant."

Рис. 17.1. В стандартном наборе H&J (слева) слова с переносом должны содержать не менее шести букв, три буквы до знака переноса и две буквы после. В пользовательском наборе H&J, разработанном для узких колонок, переносятся слова, содержащие даже четыре буквы, две буквы до знака переноса и две после него

Настройка набора H&J осуществляется с помощью команды Edit⇨H&Js. Далее заданные опции поабзацно применяются к тексту командой Style⇨Formats. Обе операции подробно описаны в этой главе.

Создание набора H&J

В диалоговом окне H&Js (Переносы и выравнивание) (команда Edit⇨H&Js, комбинация клавиш <Option+⌘+H> или <Ctrl+Alt+H>), показанном на рис. 17.2, можно создать набор H&J, отредактировать его и применить к различным документам. Количество создаваемых и редактируемых наборов H&J не ограничено.

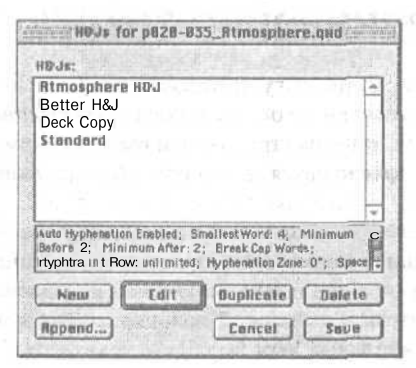


Рис. 17.2. В диалоговом окне H&Js можно создать набор H&J



Если набор H&J создается без предварительного открытия определенного документа, то он будет применяться по умолчанию ко всем создаваемым впоследствии документам. Если набор H&J создается при открытом документе, то указываемые настройки активны только для данного документа.

Пошаговые инструкции: создание набора H&J

1. Выберите команду Edit⇨H&Js.
2. Щелкните на кнопке New (или Edit, чтобы внести изменения в существующий набор H&J; не бойтесь изменять стандартный набор H&J, если его настройки вам не подходят).
3. В поле Name введите имя, описывающее или характеризующее набор H&J, как показано на рис. 17.3. Обычно наборы H&J называются Body Text или No Hyphens.

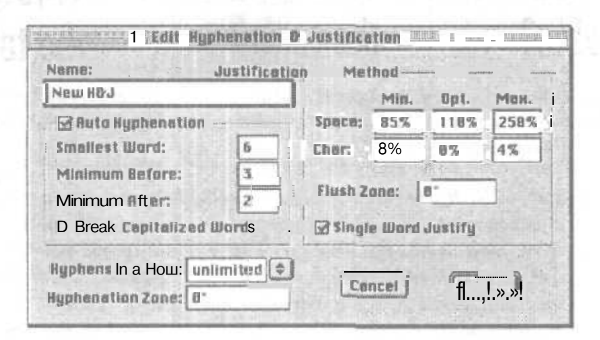


Рис. 17.3. Использование диалогового окна Edit Hyphenation & Justification для создания пользовательских настроек расстановки переносов и пробелов в тексте

4. Воспользуйтесь левой частью диалогового окна Edit Hyphenation & Justification, чтобы расставить переносы в тексте. В правой части задайте расположение текста, особенно при выравнивании. При необходимости обратитесь к последующим разделам, чтобы выяснить, как задавать эти параметры.
5. Щелкните на кнопке OK, чтобы закончить создание набора H&J. Если нужно создать дополнительные наборы H&J, щелкните на кнопке New снова.
6. Щелкните на кнопке Save для сохранения изменений, проведенных в диалоговом окне H&JS.

Настройка переносов

Параметры переносов определяют невыровненные края текста (текст с выравниванием по левому или правому краям, а также по центру), и размер пробелов в выровненном по обоим краям тексте. Изменяя настройки переносов, можно получить совершенно разный внешний вид страницы, как показано на рис. 17.4.

В колонке слева переносы не используются и поэтому текст занимает больше места. Также в ней самый неровный правый край текста. В средней колонке переносы заданы, но параметр Break Capitalized Words (Разрывать слова с прописными буквами) не включен. Поэтому слово Westword в предпоследней строке разрывать нельзя. В колонке справа применяются переносы и активизирован параметр Break Capitalized Words; обратите внимание на то, что в этой колонке правый край текста самый ровный.

Подключение переносов

Чтобы в наборе H&J активизировать расстановку переносов, выставьте флажок опции Auto Hyphenation в диалоговом окне Edit Hyphenation & Justification, как показано на рис. 17.5, Если переносы должны применяться и к словам, которые начинаются с заглавной

буквы, выставьте флажок опции Break Capitalized Words. См. следующую врезку, чтобы определить, подходит ли этот параметр для вашего случая.



***Рис. 17.4. Различные варианты расстановки** переносов*

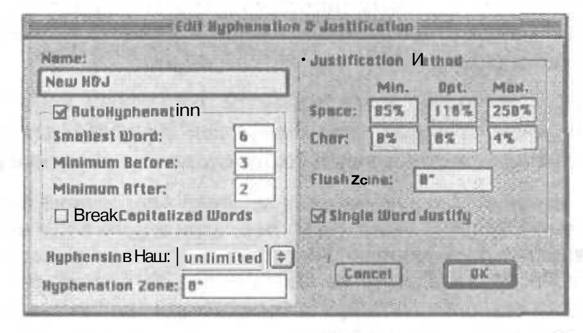


*Рис. **17.5. Расстановка** переносов регулируется **в** левой **части** диалогового **окна Edit Hyphenation & Justification***

Переносы в словах с прописными буквами

С помощью параметра Break Capitalized Words в диалоговом окне Edit Hyphenation & Justification можно указать, ставить переносы в словах, начинающихся с заглавной буквы, или нет. Как выбрать правильный вариант? Для его выбора обратите внимание на следующие факторы.

* Если параметр Break Capitalized Words активизирован, то переносы ставятся как в собственных именах, так и в первом слове предложения. Хотя, в принципе, ничего нет плохого в переносе первого слова предложения, иногда это недопустимо.
* В большинстве словарей по расстановке переносов встречаются ошибки в переносе собственных имен (поскольку часто получается причудливое сочетание букв). В зависимости от количества собственных имен в документе этот параметр

можно отключить или добавить необходимые имена в словарь исключений по расстановке переноса.

- Если в тексте **часто встречается ссылка на** людей и населенные пункты и переносы запрещены, в документе может **образоваться избыток пустого** незаполненного **пространства.**
- **Проблемы с большими пробелами из-за запрета переносов в словах, которые начинаются с заглавной буквы, более очевидны в выровненном по обоим краям тексте.**
- **В узких, выровненных по обоим краям колонках перенос слов, начинающихся с заглавных букв, является практически неотъемлемым требованием.** В широких колонках этот параметр включается по желанию.
- **Переносы в словах, которые** начинаются с заглавной **буквы, можно не применять ко всему документу сразу.** Например, если в статье из четырех колонок рассматривается конкретное событие, то в наборе H&J можно выставить флажок опции Break Capitalized Words только для части текста. Если в другой статье из двух колонок рассказывается совершенно о другом, то для нее параметр Break Capitalized Words можно отключить.

Настройка параметров переноса

Расстановка переносов в QuarkXPress задается параметрами переноса слова. Таких параметров три, и они указываются в диалоговом окне Edit Hyphenation & Justification.

- **Smallest Word.** Этот параметр задает, насколько длинным должно быть слово, чтобы QuarkXPress перенесла его. По умолчанию указано 6 букв, но 5 тоже часто приемлемо. В узких колонках можно использовать даже 4 буквы, чтобы перенести такое слово, как *only*.
- **Minimum Before.** Этот параметр определяет, сколько букв размешается до символа переноса в слове. Стандартное значение — три — является типичным ограничением в типографии, но иногда подходит и два.
- **Minimum After.** С помощью этого параметра указывается количество символов, которые следуют после переноса. Значение в два символа, заданное по умолчанию, обычно используется в газетных колонках и в словах с окончаниями.

Совет

Сумма значений Minimum Before и Minimum After должно быть меньше или равно значению Smallest Word. Например, если в поле Minimum Before задано значение три, и в поле Minimum After тоже задано три (вместе шесть), а величина Smallest Word равна пяти, то QuarkXPress не сможет разбить слово из пяти букв, поскольку она не позволит себе оставить три буквы перед переносом и одновременно перенести три буквы.

Использование параметров Minimum Before и Minimum After

Предположим, что, работая с узкими колонками или крупным текстом вы изменили настройки в поле Minimum Before на 2. Часто многие дизайнеры работают с переносом в две буквы — как в слове *ab-dicate* или *ra-da* — иногда это улучшает внешний вид текста из-за отсутствия больших пробелов, образовавшихся в результате запрета на перенос. Подобные переносы также применяются во многих словах, в которых используются префиксы из двух букв, например, *in-*, *re-* и *co-*.

В то время как перенос с двумя буквами в начале слова приемлем, более предпочтителен перенос с тремя буквами в конце слова. За исключением оканчивающихся на *-ed* и иногда на *-al*, в большинстве слов нельзя задавать перенос с двумя буквами в конце слова. Иногда это удобно — читатель может потерять две буквы в начале строки. Переносом с двумя буквами предпочтительнее заканчивать слова только тогда, когда нужно избежать появления некрасивого пробела. К тому же в большинстве случаев это решает только автор или литредактор.

Несмотря на рассуждения о двух- и трехбуквенных переносах, слова, разорванные с использованием минимальных значений, равных 1, выглядят крайне неопрятно. Также эти настройки расходятся с представлениями читателя о красивом тексте, поскольку по школьному курсу после символа переноса должно оставаться больше одной буквы. Никогда не указывайте значение 1 в поле Minimum Before. Иначе у вас получится *A-sia, a-typical* и *u-niform*, что выглядит невероятно безобразно и неграмотно. Также такой перенос ухудшает удобочитаемость, затрудняя понимание остатка слова. Подобно этому, никогда не указывайте величину 1 в поле Minimum After, поскольку в результате получится нечто, выглядящее как *radi-o*.

Ограничение последовательных переносов

Текст неудобно читать, если в нем слишком много переносов. Из-за повторяющихся переносов глаз сбивается с текущей строки и теряет ее. Этого можно избежать, указав количество последовательных переносов в поле Hyphens In A Row в диалоговом окне Edit Hyphenation & Justification (рис. 17.5). Чем больше переносов разрешено делать, тем меньше QuarkXPress образует в строках некрасивых пробелов (в выровненном по обоим краям тексте) или неопрятные обрывы строк (в выровненном по одному краю тексте). Подходящим количеством стоящих подряд переносов, указанных в поле Hyphens In A Row, считается 3. При этом глаз получает достаточно информации, чтобы отследить строки в предложении. Избегайте двух последовательных переносов, поскольку в результате часто получаются некрасивые пробелы.



Некоторые дизайнеры считают, что лучшего эффекта можно добиться с помощью опции Unlimited. Даже с неограниченными переносами получается небольшое количество строк, оканчивающихся переносами, которые нужно редактировать вручную.

Управление областью переноса

Если текст не выровнен по обоим краям, вам нужно позаботиться о его общем внешнем виде. В этом случае вам придется выделять определенные области, в которых перенос нужно рассматривать по-разному. В типографии невыровненные окончания строк называются *обрывом*. Обрывы "устраняются" путем изменения вручную межсимвольного расстояния в отдельных строках или искусственной расстановки переносов. Таким образом строкам придается привлекательный вид, который имеет несколько последовательных строк (или все) приблизительно одинаковой ширины.

В QuarkXPress можно частично регулировать обрывы в невыровненном по обоим краям тексте с помощью параметра Hyphenation Zone (Зона переноса), который задается в диалоговом окне Edit Hyphenation & Justification. Значение 0 этого параметра дает команду QuarkXPress переносить слова тогда, когда только это возможно. Остальные значения задают диапазон, в котором появляется перенос; это значение отмеряется от правого края строки.

Параметр зоны переноса используется редко, поскольку QuarkXPress большую часть работы по "окультуриванию" обрывов выполняет автоматически. Но, независимо от используемых настроек, будьте готовы исправлять переносы вручную, чтобы подкорректировать обрывы строк соответственно исходным требованиям к документу.

Параметры выравнивания

При задании выравнивания текста (команда Style⇨Alignment⇨Justified или Forced) QuarkXPress нужно указать построчно, сколько места следует добавлять в строке и где. Эта задача реализуется с помощью элементов управления, расположенных в правой части диалогового окна Edit Hyphenation & Justification (рис. 17.6).

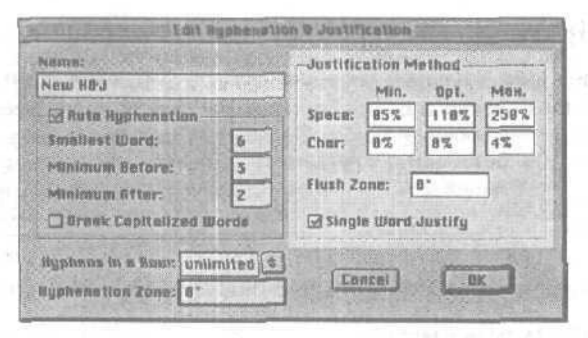
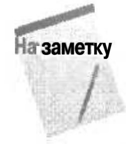


Рис. 17.6. Элементы управления выравнивания находятся в правой части диалогового окна Edit Hyphenation & Justification

Пробелы между словами и символами

Настройки Space и Char отвечают за добавление пробелов между словами и символами в процессе выравнивания текста. Параметр Space регулирует расстояние между словами, а Char — между буквами.

- Min. (минимальное). Эта настройка устанавливает в QuarkXPress наименьшее возможное расстояние между словами или символами (т.е. максимально сжимает текст, чтобы получить выровненную строку).
- Opt. (оптимальное). Эта настройка определяет область, которую нужно распределить между словами и символами, и рассчитывает пробелы, исходя из полученного значения. Обратите внимание: если текст не выровнен (по левому краю, по правому краю или центру), то QuarkXPress применит оптимальное выравнивание ко всему тексту.
- Max. (максимальное). С помощью этой настройки устанавливается верхний предел пробела между словами и символами (т.е. порог растягивания текста в процессе выравнивания). QuarkXPress не сжимает текст больше, чем позволяет минимальная настройка, но она может растягивать слова больше этого значения, если другого выбора нет.



Настройку Opt. нельзя установить меньше, чем величина Min., или больше, чем Max. Если текст выровнен по обоим краям, QuarkXPress никогда не поместит символы ближе, чем указано Min., но он может превысить величину настройки Max., если это единственный способ выровнять текст.

О пробелах между словами

Пробел между словами, или *расстояние* между словами — еще один важный фактор создания эстетического вида документа. Представьте себе: если слова в предложении расположены слишком близко друг к другу, восприятие текста может снизиться из-за сложности различия окончания одного слова и начала второго. Если слова расположены слишком далеко друг от друга, читателю придется потрудиться, чтобы не потерять нить повествования.

Но есть универсальное правило, которому нужно следовать, чтобы правильно задать расстояние между словами. Чем шире колонка, тем больше пробел между словами. Вот почему в книгах расстояние между словами большее, чем в журналах. Как и другие типографские проблемы, это достаточно субъективный фактор настройки документа. Пробуйте, и у вас получится достойный результат.

Параметр Flush Zone

Опция Flush Zone (Зона выравнивания последней строки), которая отмеряется от правого края, говорит QuarkXPress, когда последнюю строку абзаца нужно выровнять по обоим краям. (Обычно последняя строка выровненного по обоим краям абзаца выравнивается по левому краю, если не применять настройку Forced). Если текст в последней строке достигает зоны выравнивания, он растягивается на всю ширину строки; в противном случае текст остается выровненным только по левому краю.

Мы не рекомендуем использовать параметр Flush Zone. Когда последняя строка абзаца выровнена только по левому краю, читатель точно знает, где абзац заканчивается.

Параметр Single Word Justify

Этот параметр позволяет QuarkXPress растягивать слово, которое достаточно длинное, чтобы занять всю строку в абзаце, если эту строку нужно выровнять по ширине колонки. Мы рекомендуем всегда активизировать этот параметр, даже если слова, которые занимают целую строку, встречаются редко. Если они встречаются в абзаце, то выравнивание по левому краю (при отключенном параметре Single Word Justify) нужно изменить на выравнивание по ширине колонки, поскольку читатель может воспринять такую строку из одного слова как конец абзаца.

Работа с предпочтительными настройками

На рис. 17.7 приводится сравнение абзацев с различными параметрами расстояний между словами и символами. Стандартные настройки показаны в абзаце слева, а предпочтительные настройки — справа. Рекомендуется использовать следующие значения: 85% Min., 100% Opt. и 150% Max. для расстояния между словами; -5% Min., 0% Opt., и 10% Max. для межсимвольного расстояния, Предпочтительны минимальные настройки, которые меньше оптимальных, поскольку так проще разместить текст в узких колонках. Указанные параметры подходят для большинства информационных бюллетеней и журналов, выводимых на фотонаборном устройстве. Также оказалось, что в настольных издательских приложениях добавляется больший пробел, чем нужно, поэтому обычно расстояние между словами и буквами уменьшается, чтобы компенсировать этот недостаток. С учетом этого максимальное расстояние между словами обычно задается равным 150%.

Для вывода на лазерном принтере с разрешением 300dpi можно оставить настройки, заданные по умолчанию, поскольку в таких принтерах более низкое разрешение и, таким обра-

STAPLETON'S REDEVELOPMENT CHALLENGE.

Federico Peña may have imagined a gr eat city, but ft was Left to Wellington Webb to build it. For when the trucks lugged the last baggage cart out to DIA, Denver was left with 4,700 acres at Stapleton. What to do with all that land? my not imagine a great city? Or at least a great new neighborhood.

Federico Peña may have imagined a great city, but it was left to Wellington Webb to build ft. For when the trucks lugged the last baggage cart out to DIA, Denver was left with 4.700 acres at Stapleton. What to do with all that land? Why not imagine a great city? Or at least a great new neighborhood.

Рис. !7.7. При стандартных настройках *(слева) получается более* ***широкое расстояние, чем в*** *предпочтительных настройках (в* ***абзаце*** *справа)*

зом, неточно реализуются любые задаваемые настройки. Иногда, даже при одних и тех же настройках на фотонаборном устройстве с высоким разрешением, символы располагаются ближе, чем нужно.

Применение наборов H&J

Создав набор H&J, его нужно применить к абзацам. Для этого выделите соответствующие абзацы и выберите необходимую опцию из меню H&J на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats, комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>). Каждый раз, когда нужно изменить расстановку переносов в абзаце, просто выберите другой набор H&J для данного абзаца.

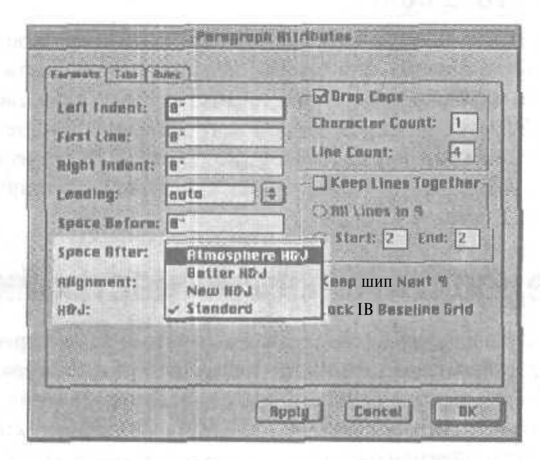


Рис. 17.8. Меню H&J на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes позволяет применить набор H&J к выделенным абзацам



Наиболее удобный способ применить настройки H&J — с помощью таблицы стилей абзаца, примененного к тексту. Например, своя таблица стилей может предназначаться для основного, маркированного текста или надписей, а также для подзаголовков. Более подробная информация о таблицах стилей приведена в главе 32.

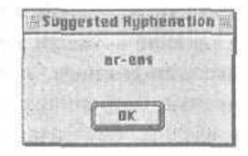


Чтобы применить набор H&J к нескольким документам, воспользуйтесь командой File⇨Append или кнопкой Append в диалоговом окне H&J (команда Edit⇨H&Js или комбинация клавиш <Option+⌘+H> или <Ctrl+Alt+H>). Более подробную информацию вы найдете в главе 31.

Использование произвольных переносов

Иногда, независимо от автоматической расстановки переносов, нужно вручную изменить переносы в слове, чтобы улучшить внешний эффект обрыва строки. Для этого введите произвольный перенос, о котором рассказывается в следующей врезке. Проблема их добавления заключается в том, что часто сложно запомнить, как правильно переносится то или иное слово.

Если вам нужна подсказка, щелкните на непонятном слове, затем выберите команду Utilities⇨Suggested Hyphenation (Утилиты⇨Предполагаемый перенос) (нажмите <⌘+H> или <Ctrl+H>). Диалоговое окно, показанное на рис. 17.9, содержит рекомендуемые настройки переноса текущего слова согласно внутренним алгоритмам QuarkXPress и текущему набору H&J. Например, если в наборе H&J дано указание переносить не более двух слов подряд, а перенос выделенного слова приведет к образованию третьего переноса подряд, то в диалоговом окне Suggested Hyphenation не отобразится ни одного рекомендуемого варианта.



Рис, 17.9. Диалоговое окно Suggested Hyphenation



Хотя средство Suggested Hyphenation удобно в качестве моментальной подсказки, оно не может заменить основной словарь и служить окончательной версией переноса слов.

Вставка произвольных (мягких) переносов

Иногда не нужно изменять настройки набора H&J для определенного абзаца. Вместо этого нужно изменить место вставки переноса в том или ином слове. В QuarkXPress это реализуется с помощью мягкого (или произвольного) переноса. Мягкий перенос работает следующим образом.

+ Чтобы вручную вставить мягкий перенос, щелкните на слове там, где нужно добавить перенос, и при нажатии клавиши <дефис> удерживайте клавишу <⌘> или <Ctrl>. В слово можно добавлять несколько мягких переносов, которые обозначают места, предпочтительные для разрыва данного слова.
+ Преимущество использования мягких переносов по сравнению с простым нажатием на клавиши <дефис>, в результате чего получается жесткий перенос, в том, что мягкие переносы используются только по мере необходимости. Если текст перетекает и перенос больше не нужен, последний исчезает.
+ Даже если вставлен мягкий перенос, QuarkXPress по-прежнему может перенести слово в другом месте, если при этом получается лучший результат.
+ Чтобы в слове насильно сделать перенос в нужном месте, укажите мягкий перенос в начале слова, а затем во всех приемлемых местах слова.
+ Чтобы избежать переноса слова вообще, укажите мягкий перенос в начале слова и не добавляйте их в середине слова.

Единственный недостаток использования мягких переносов состоит в том, что они невидимы. Их нельзя увидеть, поэтому иногда можно удивиться, почему слово не переносится или почему оно переносится именно так. Если в слове не должно быть мягкого переноса, попробуйте повторно ввести его.

Вставка неразрывных дефисов

QuarkXPress предполагает, что каждый дефис, вводимый в тексте, приемлем для разрывов строк. Но это не совсем так: не всегда нужно разрывать номера телефонов, номерные знаки, счета и даже сложные слова, например, *follow-up*. Решением этой проблемы является замена дефисов на неразрывные дефисы — дефисы, которые не могут служить разрывом строки. Для

этого вместо существующего дефиса введите <⌘+=> или <Ctrl+=>. На самом деле, не все беспокоятся о подобных разрывах в тексте. Но хорошо, что QuarkXPress позволяет регулировать переносы, если это имеет для вас большое значение.

Добавление слова в словарь с переносами

В QuarkXPress используется алгоритм, который, при автоматической расстановке переносов, исследует отдельные буквы в словах. К сожалению, работает он не всегда правильно — не говоря о том, что, в первую очередь, перенос — вещь относительная. Просто сравните переносы слов в словарях Wester и American Heritage, чтобы увидеть разницу. Кроме того, QuarkXPress допускает довольно нелепые ситуации, перенося слово *couldn't* как *could-n't*. В отдельных случаях, например, в именах, которые используются нечасто, перенос можно исправить вручную с помощью мягкого переноса, о котором рассказывалось в предыдущей врезке.

Если мягкие переносы нужно вставлять все время в одно и то же слово, вам приходится делать очень много дополнительной работы. В таком случае настройки переносов можно добавить в QuarkXPress с помощью словаря Hyphenation Exception (Исключения в переносах) (команда Utilities⇨Hyphenation Exceptions).

При добавлении слова в словарь переносов QuarkXPress получает инструкции по переносу слов, неизвестных программе, неправильно переносимых или переносимых иначе, чем указано в книге стилей. Кроме того, можно запретить перенос в определенных словах, добавив их в словарь. Словарь может быть глобальным, для всех документов, или локальным, и распространяться только на текущий документ,

В диалоговом окне Hyphenation Exceptions (рис. 17.10) все необходимые действия выполняются следующим образом.

- При добавлении слова в словарь переносов укажите допустимые места переносов, помещал туда дефисы.
- Чтобы запретить в слове переносы, введите его без переносов.
- Можно изменить существующие настройки переносов, щелкнув на слове, которое нужно изменить. Кнопка Add изменится на кнопку Replace, а введенное слово заменит выделенное.
- Убедитесь в том, что указаны все варианты слов и их переносы (введите несколько версий слова).
- При работе в документе, в котором не используются стандартные настройки QuarkXPress, все указанные правила переносов будут действовать только в этом документе. Чтобы правила переносов задать глобально, закройте все открытые документы, тогда вводимые настройки станут стандартными.

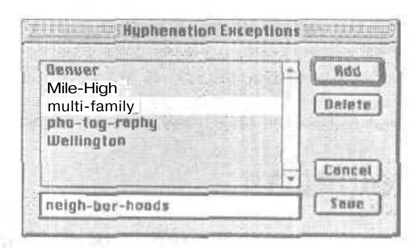


Рис. 17.10. Диалоговое окно ***Hyphenation*** *Exceptions*

Проверка способа переноса

Кроме алгоритма, используемого в QuarkXPress для переноса слов и для работы со словарем переносов, программа сверяется с собственным словарем переносов. Словари предыдущих версий QuarkXPress переносов улучшены добавлением некоторых слов — хотя ни один из словарей нельзя назвать полным. Фактически, это наборы слов с субъективными переносами.

Чтобы увидеть словарь в действии, перейдите на вкладку Paragraph диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). В разделе Hyphenation в меню Method (Метод) предлагаются три параметра: Standard (Стандартный), Enhanced (Улучшенный) и Expanded (Расширенный). По большому счету, Expanded — это словарь версии 4.0, Enhanced — версий 3.2/3.3, а Standard — старый словарь. Откровенно говоря, нет смысла изменять этот параметр на Expanded, поскольку в нем переносы предлагаются для большинства слов.

Специальные пробелы

Один из способов аккуратно задать интервалы — это грамотно заменить некоторые пробелы на специальные. В отличие от сужения и расширения строк в результате изменения межсимвольного расстояния и выравнивания, специальные пробелы сохраняют свою ширину в любых условиях. В QuarkXPress предлагаются следующие варианты специальных пробелов: неразрывный пробел, узкий пробел, широкий пробел, пунктуационный пробел и гибкий пробел.

Неразрывный пробел

Неразрывный пробел соединяет два слова, гарантируя, что строка не разорвется между этими словами, если вы этого не захотите. Например, можно добавить неразрывный пробел к словам *Mac OS,* и строка никогда не закончится на слове *Mac*, а следующая не начнется со слова *OS*. Неразрывный пробел также удобен, если с обеих сторон тире ставится пробел, как показано на рис. 17.11; при этом можно быть уверенным, что тире привяжется к слову, которое стоит перед ним. Команда неразрывного пробела вызывается комбинацией клавиш <⌘+пробел> в Mac и <Ctrl+5> в Windows.

Узкий и широкий пробелы

Узкий пробел (вводится комбинацией <Option+пробел> в Mac или <Ctrl+Shift+6> в Windows) часто используется в нумерованных списках после цифры с точкой. Узкий пробел выделяет цифру, поскольку она отделена от приведенного далее *текста* не так, как остальные слова в тексте. Узкий пробел также используется перед одноразрядными числительными, когда в нумерованном списке стоят как одно-, так и двухразрядные значения. (В большинстве шрифтов цифра по ширине равна узкому пробелу. Поэтому при вставке узкого пробела перед числительными от 1 до 9 они выравниваются по 0 в цифре 10.) Разновидностью узкого пробела является неразрывный узкий пробел, получаемый при нажатии клавиш <Option+⌘+пробел> в Mac или <Ctrl+Alt+Shift+6> в Windows.

Обычным фиксированным пробелом, который представлен в большинстве настольных издательских программах, но не в QuarkXPress, является широкий пробел. Широкий пробел можно ввести, используя два коротких пробела. Ширина такого пробела определяется настройками на вкладке Character диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨

Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt=Shift+Y>) (рис. 17.12). Если включен параметр Standard Em Space (Стандартный широкий пробел), то широкий пробел равен ширине заглавной буквы М в текущем шрифте с текущим размером. Если этот параметр выключен, то размер широкого пробела равен ширине двух нулей данного шрифта.

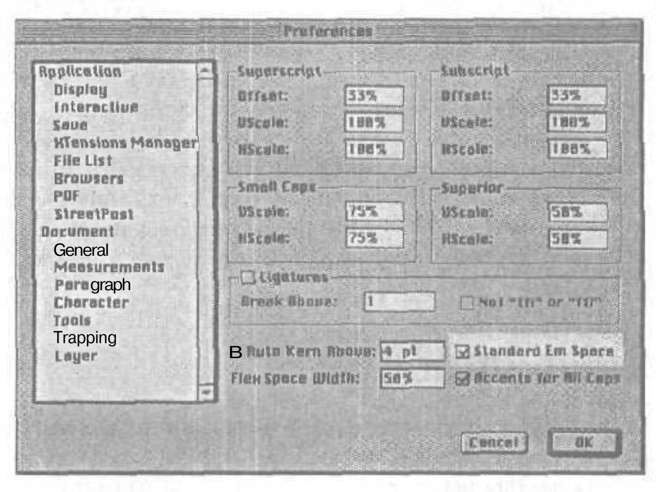


Рис.** 17.12. Активизированный **параметр Standard Em Space на вкладке** Character диалогового окна **Preferences

Пунктуационные пробелы

Пунктуационный пробел, который вызывается с помощью клавиш <Shift+пробел> в Mac и <Ctrl+6> в Windows, по ширине равен точке или запятой. Некоторые пунктуационный пробел называют тонким пробелом; так или иначе, этот пробел занимает половину ширины узкого пробела. Обычно он используется для выравнивания числительных, если в одних числах есть запятая, а в других нет, например, 4,109 и 142. Чтобы выровнять последние три цифры обоих чисел, поместите короткий пробел и пунктуационный пробел перед 142. Также пунктуационный пробел часто используется в цитатах с внутренними кавычками: *"He asked me, 'Are you coming?' ,"* в отличие от *"He asked me, 'Are you coming?'"* (без пробела) или *"He asked me, 'Are you coming?' "* (обычный пробел).

Вариантом этого пробела является неразрывный пунктуационный пробел, который вызывается с помощью комбинации клавиш <Shift+⌘+пробел> в Mac или <Ctrl+Alt+6> в Windows.

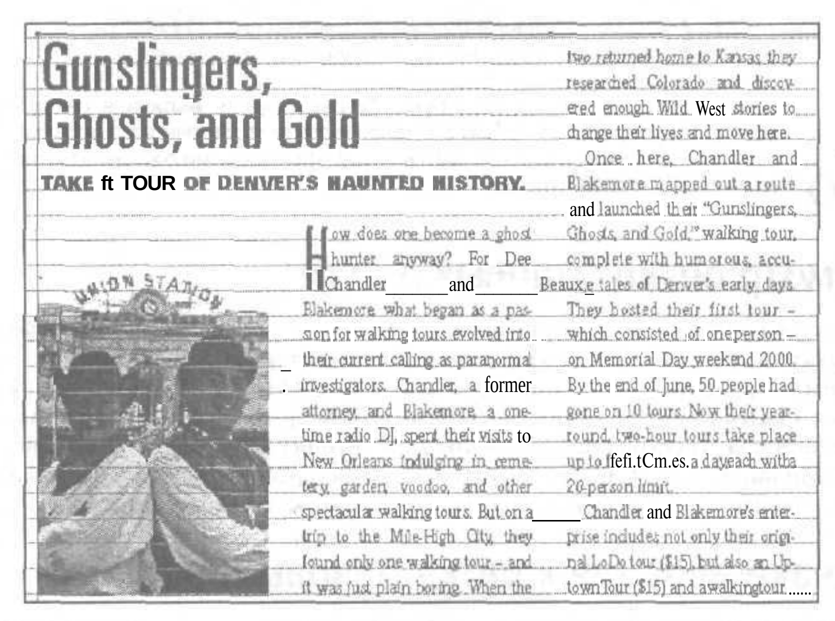
Гибкие пробелы

Гибким пробелом (<Option+Shift+пробел> в Mac или <Ctrl+Shift+5> в Windows) называется пробел, который задается в процентном соотношении от узкого пробела. Если гибкий пробел задать с двойной шириной узкого пробела (200%), то получится широкий пробел. Гибкий пробел задается на вкладке Character (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). Ширина указывается в процентах от 0 до 400 с шагом 0,1. Для получения неразрывного гибкого пробела нажмите <Shift+Option+⌘+пробел> или <Ctrl+Alt+Shift+5>.

Сетка базовых линий

Каждый документ основывается на сетке линий, которую, при желании, можно отобразить под текстом. Чтобы увидеть эти линии, выберите команду View⇨Show Baseline Grid (Вид⇨Сетка базовых линий) или нажмите <Option+F7> или <Ctrl+F7>. С помощью сетки базовых линий легче всего текст во всех колонках страницы выровнять по горизонтали. Без их использования трудно достичь желаемого эффекта, даже несмотря на комплексное изменение интерлиньяжа, расстояний между абзацами, размера шрифта и других настроек. (Когда текст привязан к сетке базовых линий, QuarkXPress игнорирует все указанные вручную значения интервалов). Некоторые дизайнеры и работники типографии смеются над использованием сетки базовых линий, называя это "дизайном на глаз".

Если все же воспользоваться сеткой, надо указать, в каком месте страницы она начнется, какое расстояние между линиями сетки и какие абзацы должны выравниваться вдоль этих базовых линий. На рис. 17.13 приведен пример документа, в котором используется сетка базовых линий.



Gunslingers, Ghosts, and Gold

TAKE A TOUR OF DENVER'S HAUNTED HISTORY.

How does one become a ghost hunter anyway? For Dee Chandler and Beaux Blakemore what began as a passion for walking tours evolved into their current calling as paranormal investigators. Chandler, a former attorney, and Blakemore, a one-time radio DJ, spent their visits to New Orleans indulging in cemetery, garden, voodoo, and other spectacular walking tours. But on a trip to the Mile-High City, they found only one walking tour – and it was just plain boring. When the two returned home to Kansas, they researched Colorado and discovered enough Wild West stories to change their lives and move here.

Once here, Chandler and Blakemore mapped out a route and launched their "Gunslingers, Ghosts, and Gold," walking tour, complete with humorous, accurate tales of Denver's early days. They hosted their first tour – which consisted of one person – on Memorial Day weekend 2000. By the end of June, 50 people had gone on 10 tours. Now their year-round, two-hour tours take place up to three times a day each with a 20-person limit.

Chandler and Blakemore's enterprise includes not only their original LoDo tour ($15), but also an Uptown Tour ($15) and a walking tour

Рис. 17.13. В этом журнале весь основной текст привязан к сетке базовых линий, а заголовок — нет

Настройка сетки базовых линий

Чтобы воспользоваться сеткой базовых линий для выравнивания текста, сначала нужно настроить ее на вкладке Paragraph диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). Раздел Baseline Grid (рис. 17.14), содержит поле Start, в котором нужно указать первую базовую линию текста на странице. В принципе, такое же значение можно указать и в поле Increment, чтобы настроить расстояние между линиями. Щелкните на кнопке OK, чтобы сохранить настройки сетки для текущего документа.

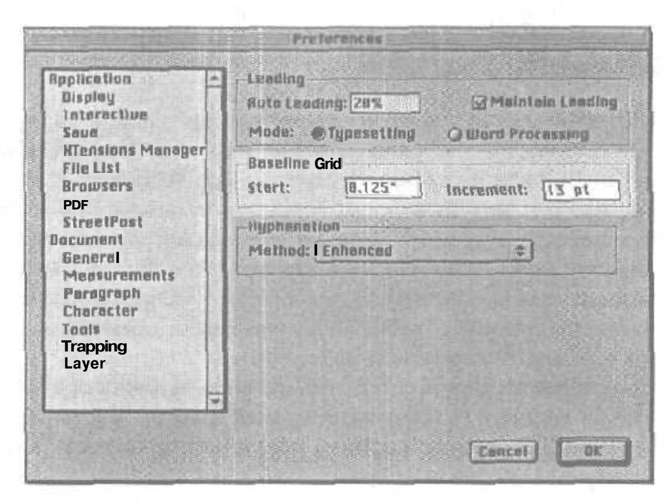


Рис. 17.14. На вкладке Paragraph диалогового окна Preferences задается расстояние между линиями сетки базовых линий



Когда абзац прикрепляется к сетке **базовых линий, величина интерлиньяжа** в абзаце **игнорируется в** пользу **значения Increment, заданного для сетки. Поэтому расстояние между** линиями **сетки и интерлиньяж можно** делать одинаковым (скажем, 12 **или 13 пунктов).**

Просмотр сетки базовых линий

При использовании сетки базовых линий с помощью команды View⇨Show Baseline Grid (Вид⇨Показать сетку базовых линий) запомните клавиатурное сокращение для отображения и скрытия сетки: <Option+F7> в Mac и <Ctrl+F7> в Windows. Обычно линии сетки отображаются красным цветом. Но их цвет можно изменить на вкладке Display диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). В области Colors щелкните на кнопке Grid и с помощью элемента управления выбора цвета подберите подходящий оттенок.

Привязка абзацев к сетке базовых линий

Настройка сетки базовых линий с помощью параметров — даже при отображении самой сетки — ни к чему не приведет. Чтобы выровнять текст по линиям сетки, нужно привязать к ней абзац. Чтобы выполнить это для выделенного абзаца, выставьте флажок опции Lock to Baseline Grid (Привязать к базовой линии) на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>), как показано на рис. 17.15. При работе с большим проектом, в котором применяются таблицы стилей, всегда активизируйте параметр Lock to Baseline Grid во всех соответствующих стилях абзаца.

Когда текст привязан к сетке базовых линий, он располагается на ближайших линиях сетки. Например, если для сетки используется шаг 12 пунктов, а к ней привязывается подзаголовок 16 пунктов, то текст перескочит через одну базовую линию и расположится на следующей. При таком расположении текста игнорируются значения интерлиньяжа и расстояния между абзацами.

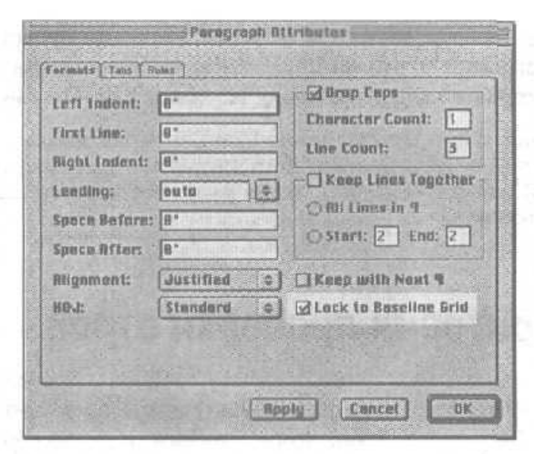


Рис. 17.15. Активизированный параметр Lock to Baseline на вкладке Formats диалогового окна ParagraphAttributes



Совет

Обратите внимание на то, что к сетке базовых линий не нужно привязывать все абзацы. Можно привязать абзацы основного текста, чтобы они были выровнены по колонкам, и не привязывать заголовки и подзаголовки. Но если по базовым линиям нужно выровнять весь текст, тогда привязывайте к сетке все абзацы.

Привязывание к сетке: за и против

Принимая решение, привязывать ли абзацы в сетке базовых линий, подумайте над следующим.

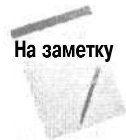
* **Наиболее часто используемый текст в документе — основной, в котором выравнивание** играет **очень большую роль.** Чтобы избежать получения невыровненного текста, задайте сетку базовых линий такой, которая обеспечивает необходимый интерлиньяж в исходном основном тексте, и установите флажок опции Lock to Baseline Grid в таблице стилей абзаца для основного текста.
* **Не применяйте параметр Lock to Baseline Grid к тексту, у которого отличаются настройки интерлиньяжа, поскольку это может привести к некрасивым интервалам между строками** текста. Например, если в основном тексте интерлиньяж 11 пунктов, а в подзаголовке межстрочное расстояние 15 пунктов, то активизация параметра привязки переместит подзаголовок на следующую линию сетки, в результате чего образуется пустое место в 22 пункта под предыдущей строкой основного текста. Это происходит, даже если задать отдельно интерлиньяж в стиле подзаголовка, чтобы поместить подзаголовок на 15 пунктов после предыдущей строки основного текста.

Если у вас нет сомнений в использовании сетки, выберите команду View⇨Show Baseline Grid (комбинация клавиш <Option+F7> или <Ctrl+F7>), чтобы отобразить красные линии сетки и определить, нужны ли они в абзаце.

Проверка строк

Чтобы помочь проанализировать возможные проблемы с пробелами в документе, QuarkXPress 5 содержит надстройку, которая называется Type Tricks. Она входит в пакет QuarkXPress 4.1, но ее также можно бесплатно загрузить с Internet. Хотя эта надстройка очень

полезна для выявления проблем, таких как избыток текста или ручной перенос — то, с чем действительно нужно бороться — это средство довольно ограничено в элементах управления, а поэтому не является панацеей при устранении неполадок с пробелами.



Если в меню Utilities нет команды Line Check, это может значить, что надстройка Type Tricks не установлена. Воспользуйтесь менеджером надстроек (команда Utilities⇨Xtensions Manager), чтобы активизировать ее, закройте и снова запустите QurkXPress.

Настройка критерия проверки строк

Перед тем как в документе приступить к поиску проблем с пробелами, задайте критерий поиска в надстройке. Выберите команду Utilities⇨Line Check⇨Search Criteria (Утилиты⇨Проверка строк⇨Критерий поиска), чтобы отобразить диалоговое окно, показанное на рис. 17.16. По умолчанию все параметры в нем активизированы. Здесь с помощью кнопки Count (Показать) можно увидеть, как в документе отражаются те или иные настройки. При этом отображается количество потенциальных проблем и указывается, на что следует обратить внимание.

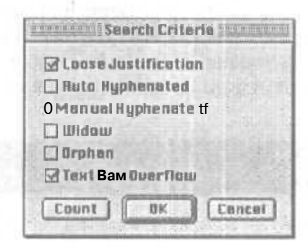


Рис. 17.16. Диалоговое окно Search Criteria средства Line Check, внедренного в программу с помощью надстройки Type Tricks

Для поиска можно активизировать следующие опции.

- **Loose Justification.** Этот параметр предлагает выровнять строки, которые превышают настройки Max Space или Char в наборе H&J для абзаца.
- **Auto Hyphenation.** Показывает строки, которые заканчиваются переносом, добавленным QuarkXPress, и произвольным переносом, добавленным вручную.
- **Manual Hyphenation.** Показывает строки, которые заканчиваются переносом, поставленным кем-то, в том числе переносом в сложных словах, например, *old-fashioned typewriter*.
- **Widow.** Показывает последнюю строку абзаца, которая перешла в новую колонку.
- **Orphan.** Показывает первую строку абзаца, оставшуюся внизу колонки.
- **Text Box Overflow.** Показывает все текстовые фрагменты, которые не помещаются в текстовый блок или на текстовый контур.

Все настройки средства Search Criteria, сохраненные в надстройке при закрытых документах, становятся настройками, задаваемыми по умолчанию.

Проверка каждой строки

При проверке каждой строки на наличие проблем с пробелами и расстановкой переносов, QuarkXPress выделяет все строки, которые отвечают критерию Search Criteria. Но он не поясняет, почему та или иная строка выделена — об этом нужно догадываться самому: дело в

неправильном выравнивании или переносе? Это ручной перенос или автоматический? Поскольку в большинстве случаев нельзя точно сказать, что неправильно в строке, хорошей идеей было бы осуществлять поиск по одному или по двум критериям за раз (изменяя параметры в Search Criteria).

Пошаговые инструкции: проверка строк

1. Выберите инструмент Content.
2. Щелкните в тексте, откуда нужно начать поиск. (Если нужно проверить весь документ, щелкните на первой строке текста на первой странице.)
3. Выберите команду Utilities⇨Line Check⇨First Line.
4. QuarkXPress выделит первую строку, которая удовлетворяет критерию в окне Search Criteria (рис. 17.17). Щелкните в тексте и устраните проблему — например, если отобразился символ избытка текста, растяните текстовый блок или примените к тексту меньшее межсимвольное расстояние.



Рис. 17.17. Средство Line Check выделяет строки с потенциальными проблемами, такими как ручной перенос или избыток текста

5. Чтобы продолжить поиск, выберите Utilities⇨Line Check⇨Next Line или нажмите <⌘+;> или <Ctrl+;>. Проверяйте все строки и устраняйте все неполадки, пока не пропадет сообщение о наличии проблемы.

Подгонка текста

Смысл термина *подгонка текста* можно воспринимать буквально: это процесс вставки текста в макет с изменением ширины пробелов. Если оригинальный, неизмененный текст подошел к макету с первого раза, считайте, что вам повезло, потому что такое случается довольно редко. Помимо настройки внешнего вида страниц, подгонка текста может иметь практическое значение. В журналах и газетах количество страниц задается заранее, поэтому параметр добавления и удаления страниц для подгонки недостающего или излишнего текста не понадобится.

Иногда нужно произвести несколько действий, часто последовательных, чтобы подогнать текст в нужную область. Поскольку обычной проблемой является избыток текста, то цель — уменьшить объем текста, но такие же действия можно предпринять, чтобы, наоборот, увеличить его объем. Заметьте, что приведенные ниже советы даны в порядке предпочтения, поэтому используйте их, только если предыдущие несколько советов не привели к желаемому результату.

- **Отредактируйте текст.** Лишние строки можно удалить, но следите за строками в конце абзацев, в которых всего несколько символов. Удаление символов в любом месте абзаца может привести к удалению отдельных строк, таким образом уменьшая область страницы, необходимую для вставки текста, уменьшенного до минимума.

- **Измените интервалы в тексте.** В результате такой процедуры текст занимает меньше места, и пропадают короткие строки. Об интервалах в тексте подробно рассказано в главе 15.
- **Уплотните текст.** Текст можно сжать на половину или четверть пункта. Такое изменение настолько мало, что рядовой читатель его не заметит, но оно сохранит несколько строк в каждой колонке. Интерлиньяж рассматривается в главе 16.
- **Уменьшите размер шрифта.** Уменьшите его на полпункта. Такое уменьшение сохраняет больше места, чем может показаться, поскольку оно позволяет расположить несколько дополнительных строк на странице и немного больше текста в каждой строке. Измените размер шрифта в таблице стилей или в выделенном тексте н воспользуйтесь элементами управления размером шрифта на палитре Measurements.
- **Уменьшите масштаб.** Сделайте его немного меньше (примерно, 95%), чтобы сжать текст во всех строках. Горизонтальное и вертикальное масштабирование описано в главе 15.
- **Измените размер колонки.** Это выполняется в результате задания более узких расстояний (отступов) между столбцами или более широких границ.

Попробуйте применить эти методы, чтобы избежать неопрятного внешнего вида. Однако часто достаточно изменить межсимвольное расстояние в отдельных строках, не разрушая внешний вид документа. Если не ограничить изменение межсимвольного расстояния значением -2 или -3, как показано на рис. 17.18, читатель заметит значительные изменения в тексте.

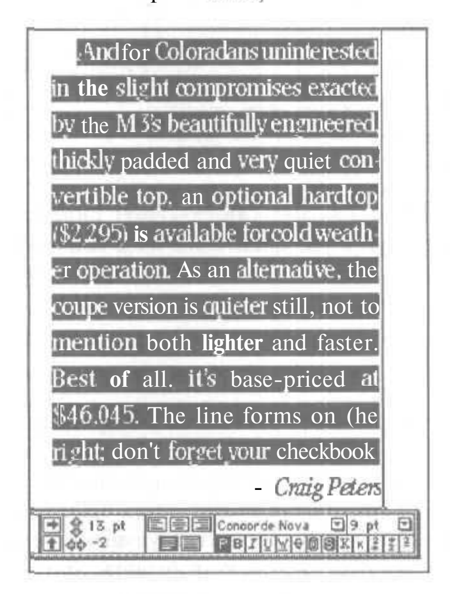


Рис. 17.18. Слова your checkbook ***сжаты, чтобы поместить подпись автора***

Резюме

Расстановке переносов и выравниванию сопутствует целый набор методов для повышения удобства чтения текста, например, разрывы слов в конце строки и определение выравнивания текста по обоим краям колонки или только по одной. Не существует четких правил относительно расстановки переносов, количества разрешенных символов перед и после переноса и выравнивания текста по одной или по двум сторонам колонки, но важно, чтобы в публикации выявлялись и выдерживались свои правила.

В помощь по выравниванию элементов QuarkXPress предлагает несколько типов пробелов, таких как узкий пробел (наиболее часто используется при выравнивании числительных), пунктуационный пробел (тоже используется при выравнивании числительных, а также для разделения соседних кавычек) и широкий пробел (часто используется в качестве символа отступа или неразрывного пробела между текстом и графической меткой).

Сетка базовых линий поможет настроить межстрочный интервал в тексте — строку за строкой, — хотя и уменьшит его гибкость при использовании различных размеров шрифта в таких элементах, как подзаголовок.

Можно воспользоваться сразу несколькими методами — изменить интерлиньяж, межсимвольное расстояние и, конечно, отредактировать текст так, чтобы его объем увеличился или уменьшился — чтобы подогнать текст в нужную область. Не забудьте применить одинаковые настройки ко всем страницам документа; не изменяйте их от страницы к странице и от статьи к статье.

ГЛАВА

18

Специальные методы

В этой главе...

Добавление маркеров и форматирование списков

Маркировка абзацев

Вставка специальных символов

Форматирование дробей и денежных величин

Создание оукеицы

Создание эффекта тени

Негативный текст

Настройка висячей пунктуации

Применение специальных эффектов

Резюме

В этой главе рассматриваются способы сведения воедино всего того, что уже изучено о шрифтах, форматах символов и абзацев, чтобы получить желаемое оформление текста. Главное — собрать вместе и применить умения, приобретенные для получения специальных эффектов, которые не только выглядят профессионально, но также улучшают восприятие текста. Такие средства, как специальные символы, маркированные списки, буквицы, текст с тенью и негативный текст, висячая пунктуация и другие специальные эффекты помогут сконцентрировать внимание читателя на том или ином фрагменте текста. Изучив эту главу, вы станете экспертом в области применения специальных эффектов в типографии.

Добавление маркеров и форматирование списков

Хотя и делались многообещающие прогнозы относительно версии 5, в QuarkXPress по-прежнему нет средства автоматического создания маркированных и нумерованных списков. По-прежнему маркер или число нужно вводить в начале каждого абзаца и добавлять пробелы или расставлять табуляцию, чтобы отделить текст. Хотя это дает полный контроль над шрифтом, цветом, размером и размещением маркера или числа, все нужно делать вручную. К счастью, после настройки формата списка его можно автоматически добавить к таблице стилей абзаца или таблице стилей символа. В этом разделе рассказывается не только о форматировании нумерованного и маркированного списков, но и о получении максимальной удобочитаемости текста,

Добавление маркеров или чисел

В QuarkXPress для добавления маркеров и чисел предлагаются два варианта: ввести их самому или переформатировать из импортированного текстового файла.

Введение маркеров и числительных в QuarkXPress

При введении текста в QuarkXPress можно просто набрать символ маркера или числа, а затем добавить пробел или символ табуляции, чтобы отделить его от текста. При добавлении символа маркера выберите шрифт, который будет использоваться. Нажмите клавиши <Option+8> или <Alt+8> (во многих приложениях Windows, но не во всех), чтобы поставить обычный круглый маркер (•) того же шрифта, что и основной текст. Или в шрифте основного текста выберите другой символ; или укажите символ, а затем шрифт, например, Zaft Dingbats или Wingdings.

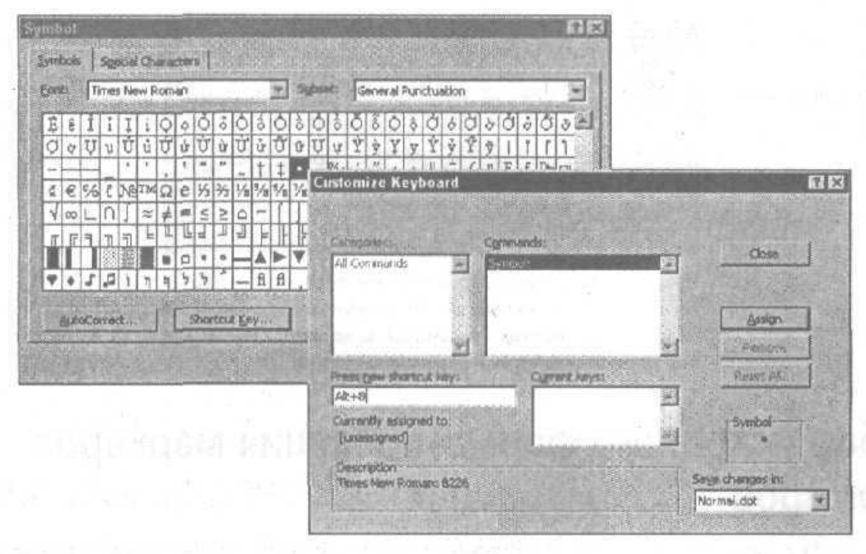


Чтобы при редактировании текста добавить маркеры или числа в существующие абзацы, вставьте полностью отформатированные маркеры с табуляциями или пробелами в начало каждого абзаца. Также можно вставить числительные, а затем отредактировать их значения.

Маркеры в Microsoft Word

В Microsoft Word для Windows версии 97 и выше для вставки круглого маркера (•) клавиатурное сокращение <Alt+8> не используется. Хотя средство управления маркированными списками автоматически вставляет маркеры в текст, оно также добавляет табуляцию после маркера, которая может не понадобиться в документе QuarkXPress.

Но в Word для создания символа маркера можно назначить клавиатурное сокращение. Для этого выберите команду Insert⇨Symbol (Вставка⇨Символ), затем отыщите нужный символ маркера в таблице специальных символов. (Искомый символ можно быстро найти, выбрав из раскрывающегося меню Subset (Набор) команду General Punctuation (Знаки пунктуации).) Выделите символ маркера, затем щелкните на кнопке Shortcut Key (Сочетание клавиш). В появившемся диалоговом окне предоставляется возможность ввести клавиатурное сокращение, как показано на рисунке. Мы рекомендуем выбрать <Alt+8> для совместимости с другими приложениями Windows. Конечно, можно выбрать собственное клавиатурное сокращение, и таким же образом задать клавиатурные сокращения для других символов.



Форматирование импортированных маркеров и чисел

В большинстве случаев текст представляется в виде файла в формате Word, а автор или редактор принимает решение относительно использования маркеров и чисел, в том числе:

- об использовании звездочки или дефиса с пробелом в качестве маркера;
- о вводе чисел с точкой или скобкой и табуляцией или пробелом;
- о поддержке средства автоматической маркировки и нумерации Word.



Автоматическая маркировка и нумерации из Word не поддерживается в QuarkXPress. Авторы и редакторы должны выполнять их вручную.

Если должное форматирование не оговорено с редакторами заранее, то маркеры и нумерация вряд ли будут подобраны дизайнером в QuarkXPress правильно. К счастью, текст всегда можно откорректировать с помощью функции Find/Change (команда Edit⇨Find Change или комбинация клавиш <⌘+F> или <Ctrl+F>). Включите опцию Invisibles (Непечатные символы) (команда View⇨Show Invisibles или комбинация клавиш <⌘+I> или <Ctrl+I>) и укажите используемый шаблон для маркера (рис. 18.1). Введите текущий шаблон в поле Find What (Найти), а в поле Change To (Заменить) — новое значение. Если отключить опцию Ignore Attributes (Игнорировать форматирование), то можно задать форматирование — в том числе с помощью таблицы стилей символа к маркерам или числам.



При использовании средства Find/Change для изменения форматирования маркеров/номеров можно заменить пробелы на символы табуляции, указав в поле Find What пробел, а в поле Change To — символ \t. Чтобы для чисел указать универсальный шаблон (например, число, точка и символ табуляции), в поле Find What вместо числа необходимо использовать групповой символ \?, чтобы найти любое одноразрядное число. Чтобы найти двухразрядные числа, выполните поиск Find/Change, указав два групповых символа \?.

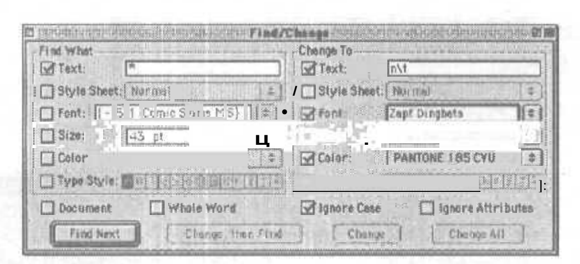


Рис. 18.1. ***Структура функции Find/Change позволяет*** *заменить* ***элементы в виде звездочки с пробелом*** *на квадратный маркер,* ***заданный шрифтом*** *Zaft Dingbats,* ***с*** *последующим* ***символом табуляции***

Выбор исходного форматирования маркеров и номеров

В качестве маркеров используется огромное множество элементов, в том числе стандартные геометрические фигуры и многие специальные символы из различных шрифтов. Чтобы просмотреть символы шрифта, воспользуйтесь средством Mac KeyCaps (Character Map в

Windows) или Font Reserve Character Map. Подробная информация о символах маркеров приведена во врезке "Выбор маркера". Для номеров можно использовать шрифт основного текста или другой шрифт, а также специальные шрифты, содержащие обычные цифры (см. врезку "Традиционная нумерация").

Выбрав символ для маркера или шрифт, воспользуйтесь диалоговым окном Character Attributes (команда Style⇨Character или комбинация клавиш <Shift+⌘+D> или <Ctrl+Shift+D>), чтобы изменить цвет, масштаб, стиль символа и т.д.

Выбор маркера

Вам, наверное, уже привычно видеть круглый маркер средних размеров, который представлен в большинстве шрифтов. Этот символ можно использовать неограниченно часто. В основном тексте списка можно также применять любой другой символ. Или можно использовать символы других шрифтов и даже выбирать декоративные знаки.

* Zapf Dingbats и Wingdings являются самыми широко используемыми символьными шрифтами с различными наборами квадратов, стрелок, крестиков, звездочек и "галочек". В других наборах и в декоративных шрифтах есть свои причудливые символы — начиная от лыжника и заканчивая листьями; они могут играть роль маркера в соответствующем контексте.
* Геометрические фигуры — отличная альтернатива традиционным маркерам: закрашенный квадрат визуально увеличивает маркер и делает его более официальным; пустой квадрат придает значительность и спокойствие; треугольник выглядит более обособленным, чем тяжелый закрашенный квадрат; стрелки усиливают главный эффект "Взгляните сюда!"
* Еще одной возможностью является использование значков со специфическим значением. Например, в колонке с гороскопом можно применять астрологические знаки, в церковном буклете — религиозные символы. Для выбранных материалов как нельзя лучше подходят "галочки".
* Также при создании шрифта в качестве отдельных его символов можно указывать логотипы. (Создаются шрифты в такой программе, как Fontographer фирмы Macromedia). Использование логотипа довольно эффективно, если он прост и однозначно ассоциируется с необходимой организацией.

Маркеры из символьных и декоративных шрифтов могут быть привлекательными и эффективными, но привлекательность не всегда главное в документе. Если предпочтительнее применять другой маркер, сначала убедитесь в том, что для его замены есть достаточно причин и что он гармонично смотрится в макете документа. Обратите внимание на то, что размер символа иногда нужно уменьшить; при этом вам придется использовать другую величину пробела по сравнению с обычным маркером.

Font Reserve, приложение для управления шрифтами, предоставляет возможность сортировки шрифтов по структуре. С ее помощью можно установить в системе только определенные шрифты, а затем выбрать символ маркера в окне предварительного просмотра Character Maps. Демонстрационная версия Font Reserve есть на прилагаемом к книге компакт-диске.

Добавление пробела между маркерами и номерами

Кроме форматирования маркеров и номеров, нужно решить, как после них должен выглядеть текст. Чаще всего для отделения этих двух элементов макета используются неразрывные пробелы или символы табуляции. На рис. 18.2 показаны три различных варианта отступов от

маркеров. В первой колонке показан обычный маркер с узким пробелом; во второй колонке — обычный маркер с табуляцией, а в третьей — повернутые сердечки из шрифта Zapf Dingbats, используемые в качестве маркера, с табуляцией и висячим отступом.

Dart Hinote, 2411
Single, го kids, center tot the Colorado Avalanche¶
Ask around, Ihe new guy in town has already hit a high note. He's charming, he's unaffected, and he loves his mother. His raa^ietic- personality keeps friends old and new in tow and on the town. And by the way... he's an Av.¶
¶
• Where do you live? *Cherry Creek Drive South.*¶
• How • long have • you • lived in Colorado? *I moved here permanently in October.*¶
• Early bird or ra^ht-owl? *Both, but if I could choose I'd be a night owl.* fl
• Ideal way to spend a Friday night? *With a big group of friends, a nice long dinner at a big round table, and lots of wine.*¶
• Worst thing about being single? *Monday, Tuesday, Wednesday.*¶

Dart Hinote, 24¶
Single, no kids, center far the Colorado Avalanche fl
Ask around, the new guy in town has already hit a high note. He's charming, he's unaffected, and he loves his mother. • His • magnetic • personality • keeps friends old and new in tow and on the town. And by the way... he's an Av.¶
¶
• Where do you live? *Cherry Creek Drive South.*¶
• How long have you lived in Colorado? *I moved here permanently in October.*¶
• Early bird or night owl? *Both, but if I could choose I'd be a night owl.* ¶
• Ideal way to spend a Friday night? *With a big group of friends, a nice Jong dinner at a big round table, and lots of wine.*¶
• Worst thing about being single? *Monday, Tuesday, Wednesday.*¶

Dan Hinote, 24¶
Single, no lads, center for the Colorado Avalanche¶
Ask around, the new guy in town has already hit a high note. He's charming, he's unaffected, and he lores his mother. His. magnetic personality keeps friends old and new in tow and on the town. And by the way... he's an Av.¶
fl
• Where do you live? *Cherry Creek Drive South.*¶
• How long have you lived in Colorado? *I moved here permanently in October.*¶
• Early bird or night owl? *Both, but if I could choose I'd be a night owl.* ¶
• Ideal way to spend a Friday night? *With a big group of friends, a nice long dinner at a big round table, and lots of wine.*¶
• Worst thing about being single? *Monday, Tuesday, Wednesday.*¶

Рис. 18.2, Примеры различных типов маркеров: обычный маркер (первые две колонки) и декоративный символ (третья колонка)

Фиксированные пробелы

Использование фиксированного пробела, например, короткого пробела (<Option+пробел> или <Ctrl+Shift+6>) гарантирует, что расстояние между текстом и маркером/номером во всех элементах списка всегда будет одинаковым. Если ввести обычный пробел, то он может растянуться при выравнивании или распределении текста. Убедитесь в том, что все пробелы введены одинаковым шрифтом — либо шрифтом маркера/номера, либо шрифтом основного текста, в противном случае будут проявляться некорректные пробелы.

Одиночные символы табуляции

Преимущество в использовании одиночной табуляции заключается в возможности регулировать ширину отступа между маркером/номером и текстом путем изменения настроек табуляции. Если номера в списке превышают 10, то в настройках табуляции нужно учитывать двухразрядность значений (рис. 18.3).

Чтобы изменить настройки табуляции, воспользуйтесь вкладкой Tabs диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Tabs или комбинация клавиш <Shift+⌘+T> или <Ctrl+Shift+T>). Когда диалоговое окно Paragraph Attributes открыто, линейка, которая отображается в активном текстовом поле, позволяет создать *отступ* (выступ), перетащив стрелки. Отступ также можно указывать с помощью поля Indent вкладки Formats диалогового окна Paragraph Attributes, как рассказывалось в главе 16.

Divorced, four kids, -
Littleton fire Department lieutenant¶
You can't have a singles list without the American hero -- and HE is one of the good guys. Clearly content to be a father and firefighter, his "life is good" frame of mind is inspiring. Not to mention he'll carry you out of a burning building if you ever get into trouble.¶
¶
1→ Where do you live? *Northeast Denver.*¶
2} How long have you lived in Colorado? *Native.*¶
3→ Dog person or cat person? *Dog (I have a dog named Teka).*¶
4→ Early bird or night owl? *Both.*¶
5→ Favorite pastime? *Listening to music, riduig my bike, walking and watching movies.*¶
6→ Ideal way to spend a Friday night? *Going to a show, taking in a jazz set afterwards, and then a nice dinner out.*¶
7→ Favorite CD? *Marvin Gaye, "60 Years."*¶
8→ Favorite author? *Agatha Christie.*¶
9→ Best thing about being single: *I'm content and busy and I don't get very lonely because I do so much.*¶
10→ Worst thing about being single: *If I had to say one thing maybe it's not having that one person to share life with.*¶

Рис. 18.3. В этом нумерованном списке в параметрах табуляции между числами и текстом учтена двухразрядность числа 10



Совет

Если после активизации опции invisibles (команда View⇨Show Invisibles или комбинация клавиш <⌘+I> или <Ctrl+I>) отобразилось несколько "лишних" символов табуляции после маркера или номера, воспользуйтесь средством Find/Change, чтобы удалить лишние табуляции. (Помните: чтобы в полях указать символ табуляции, введите \t). Один символ табуляции значительно упрощает форматирование списка.

Правила расстановки пробелов для отступов и маркеров

Какое расстояние между маркером/номером и текстом? Непрофессиональные художники и дизайнеры, которые скорее прибегают к дюймам, чем к пунктам и цицеро, вероятнее всего задают слишком большой отступ. Они вычисляют пробел скорее как 0,25 или 0,125 дюйма, а не подбирают подходящее значение в других единицах, например, 6 пунктов. Рассматривая отступ до текста, примите во внимание следующие замечания,

* Отступы первой строки, которые идентифицируют в тексте новые абзацы, должны по ширине равняться одному или двум широким пробелам. Ширина такого пробела равна размеру используемого шрифта — следовательно, в 10-пунктовом тексте отступ первой строки должен составлять 10 или 20 пунктов. В узких колонках более предпочтителен меньший отступ, чтобы избежать некрасивых "пустот", а в широких колонках — больший отступ. Таким образом, ширина отступа зависит от контекста.

* Как вам уже известно, отступы помогают эффективно и наглядно организовать информацию, глубокие отступы более подробно раскрывают тему предмета. У профессиональных дизайнеров есть много дополнительных структурных элементов — таких как заголовки, подзаголовки и основной текст — поэтому им редко требуется более двух уровней отступов. Отступы можно использовать в длинных цитатах, маркированных списках, нумерованных списках и в строке с указанием имени автора. Если отступ вами все же используется, придерживайтесь одного и того же значения, чтобы сохранять стиль документа во всем проекте.

- В маркированных списках используйте висячий отступ в последовательности из двух- и трехстрочных абзацев в широких колонках. Если маркированные элементы пяти- и шестистрочные, особенно в узких колонках, хорошей идеей станет использование меток, чтобы разделить информацию. (Более подробно метки описаны в разделе "Маркировка абзацев".)
- В основном, ширина отступа между маркером и текстом равна половине размера шрифта текста. Поэтому, при работе с 11-пунктовым текстом, между маркером и текстом задайте отступ в 5,5 пунктов.
- Когда дело доходит до нумерованного списка, нужно решить, будет ли ставиться точка или другой знак препинания после номера и будут ли использоваться двухразрядные числа. В большинстве шрифтов числа по ширине равны короткому пробелу, и за ними должен добавляться отступ, равный по ширине номеру с пунктуацией. Если используется двухразрядное число, то оно по ширине равно широкому пробелу, следовательно, после него должен добавляться широкий пробел.

Хотя эти величины помогают разобраться в основных моментах расположения маркеров в списках, они не есть строгими и корректируются в зависимости от используемого шрифта, его размера, ширины колонки, дизайна и общих целей публикации.

Применение таблиц стилей для нумерованных и маркированных списков

Применение комбинации форматирования абзаца и символа, необходимой для создания маркированных и нумерованных списков, довольно однообразно. Основное форматирование можно сохранить как таблицу стилей абзаца. Если у маркеров или номеров различное форматирование, сохраните его как таблицу стилей символа. Не забудьте указать клавиатурное сокращение для таблиц стилей, чтобы впоследствии быстро их применять.



О создании таблиц стилей рассказывается в главе 32.

Чтобы применить таблицы стилей к существующему тексту, сначала выделите все абзацы, а затем примените стиль абзаца. Теперь выделите каждый номер или маркер и примените таблицу стилей символа. Таблицу стилей абзаца нужно применять в первую очередь, а таблицу стилей символа — во вторую, в противном случае форматирование абзаца может уничтожить специальное форматирование номеров и маркеров.

Традиционные числительные

Если обратиться к книгам, изданным ранее в этом или предыдущих столетиях, можно заметить, что используемые в них числа отличаются от тех, что можно увидеть сегодня в книгах, журналах и газетах. В числительных, используемых *в* качестве букв нижнего регистра, например в 9, есть нижний выносной (подстрочный) элемент, как в букве д. В Других числах, таких как 6, есть верхний выносной (надстрочный) элемент, как в букве Ь. Но такой способ изображения чисел изменился, и большинство современных шрифтов отображают числительные как заглавные буквы: без нижних и верхних выносных элементов. Такой стиль не только "удерживает" числа в строке, но также делает их броскими в некоторых публикациях, особенно в документах с эффектным содержимым, например, в рекламе, где формы отдельных символов важны для получения общего вида.

Несколько лет назад Adobe и другие разработчики шрифтов воскресили старинные числа как часть профессиональной коллекции гарнитур. Как показано на рисунке с двумя типами чисел, традиционные числа более стилизованы и они эффектнее представляют символы нижнего регистра.

0123456789

0123456789

Хотя они и выглядят более аккуратно, в старинных числах есть три недостатка, о которых следует помнить перед их использованием.

- **Они относятся к другому шрифту, поэтому его нужно изменять для каждого числа** (или группы чисел). Даже если вы применяете таблицу стилей абзаца, у вас может появиться много дополнительной работы. В таблицах и другом тексте, состоящем только из чисел, использование старинных чисел менее проблематично, поскольку всегда можно создать отдельную таблицу стилей для текста, в котором используется профессиональный шрифт.
- У них неодинаковая ширина. Современные числа обычно одинаковой ширины (равной короткому *пробелу*), поэтому работникам типографии и издательств не приходится беспокоиться о выравнивании колонок с числами. (Так как все современные числа одинаковой ширины, они выравниваются автоматически.) Но в старинных числах ширина символов различна, как и во многих других символах, поэтому в колонках с числами при применении выравнивания по десятичной точке или запятой они иногда выглядят неопрятно.
- Они непривычно смотрятся в современной печати, поэтому на них обращается большее внимание, чем нужно. В дизайнерской практике привлечение дополнительного внимания к эффектным проектам не вызывает трудностей, но в обыденных документах, таких как отчеты и брошюры, оно неуместно. По мере роста популярности специальных символов люди понемногу привыкают к ним.

Маркировка абзацев

Когда нужно привлечь внимание к текстовому содержимому при разбиении текста на списки, можно воспользоваться метками, чтобы выделить первые несколько слов в каждом абзаце. При таком выделении, показанном на рис. 18.4, несколько слов могут выступать в роли мини-заголовка или просто быть первыми словами абзаца.

Большинство атрибутов символа, доступных в QuarkXPress, прекрасно подходит для добавления меток абзацев. Чтобы увидеть, как это выглядит, применим атрибуты со следующим описанием. Эти эффекты задаются в диалоговом окне Character Attributes, в меню Style⇨Type Style (*Стиль*⇨*Стиль* текста) (команда Style⇨Character или комбинация клавиш <Shift+⌘+D> или <Ctrl+Shift+D>) и на палитре Measurements.

- Полужирное начертание. Будучи самым значительным атрибутом, полужирное начертание часто используется для подзаголовка второго уровня, если к подзаголовку первого уровня применены стандартные настройки заголовка, которые заключаются в большом размере шрифта и, вероятно, в другой гарнитуре. Также этот атрибут может использоваться для определения подзаголовка первого уровня в отчетах и брошюрах, там, где выразительный дизайн не является главной задачей.

- *Курсив.* Это наш излюбленный выбор. Если для подзаголовка второго уровня используется полужирное начертание, то курсив часто применяется к подзаголовкам третьего уровня. Этот атрибут также используется после маркера. Когда каждый маркированный элемент содержит повествовательное описание, атрибут подчеркивает содержимое текстового фрагмента.

Theatre and Dance
Отегйе *River and Through the Woods*, Sept. 4-30., Arvada Center for the Arts and Humanities, 303-431-3939.
The Sisters Rosenswelg, Sept. 15–Nov. 11., Mizel Center for Arts and Culture, 303-316-6360.
The Real Sopranos, Sept. 19. st Fiddler's Green Amphitheater, Museum of Outdoor Arts, 303-806-0444.
FREE MATINEES, Denver Center for ttw Performing Arts, 303-893-4100.
Cyrano DeBergerac, Sept. 29, 1:30 p.m.
A *Skull in Connemerra*, Oct. 6, 1:30 p.m.
Cyrano De Bergerac, Oct. 4–Nov. 3, Denver Center for the Performing Arts, 303-893-4100.
Titanic through Nov 4. Country Dinner Playhouse, 303-799-1410.

Рис. 18.4. В этом календаре шрифт Minion Italic используется для выделения событий из основного текста, отображенного шрифтом Minion Regular

- Подчеркивание. Этот атрибут обычно используется в документах, которые должны выглядеть как документы Word или напечатанные на машинке, он снимает вычурность текста. Этот атрибут по значимости стоит между полужирным начертанием и курсивом в отношении визуального восприятия. Если используется атрибут подчеркивание, то его нужно делать не толще 2 пунктов (обычно от 0,5 до 1,5 пункта). Не применяйте специальное подчеркивание, такое как пунктир или штрихпунктир. Применяйте простое одинарное или двойное подчеркивание, чтобы не отпугивать читателей от текста, пытаясь его выделить.
- **МАЛЫЕ ПРОПИСНЫЕ.** Это классический выбор для текста, который не требует значительного визуального ударения. Малые прописные буквы создают не больший визуальный эффект, чем обычный текст, поэтому они не эффективны, если нужно четко выделить фрагмент из окружающего текста. Но малые прописные буквы предоставляют надежный способ ненавязчиво выделить текст, чтобы подытожить содержимое без нарушения общего вида документа. Как и курсив, малые прописные хорошо смотрятся в маркированных списках. Сочетание их с курсивом или полужирным начертанием является эффективным способом выделения, которое привлекает больше внимания и все же остается классически правильным. Не забудьте рассмотреть версию выделения текста малыми прописными буквами, который введен профессиональным шрифтом — в QuarkXPress очень часто стиль малых прописных оказывается самым эффективным.
- Изменение гарнитуры. Изменяя гарнитуру шрифта, вы значительно выделяете фрагмент на фоне остального текста, В результате можно весьма эффективно выделить абзацы со специфическим содержимым. Выбрав этот вариант, постарайтесь указать шрифт, уже используемый в текущем документе, таким образом избегая некрасивого вида. Когда в основном тексте используется гарнитура с засечками, в выделении можно и нужно применить шрифт без засечек, хотя обратное утверждение не всегда верно.
- Масштабирование. Масштабируя текст по горизонтали или вертикали, можно создать аккуратное выделение текста с большим визуальным эффектом, чем малые прописные

буквы, и с тем же назначением, что и курсив. (Чтобы масштабировать текст, выберите команду Style⇨Horizontal/Vertical Scale.) Будьте осторожны и не перестарайтесь с масштабированием текста, иначе он будет выглядеть искаженным. Менее эффективным вариантом является вертикальное масштабирование текста — выделенный фрагмент при этом выглядит *уже*. Этот способ срабатывает, если объединить его с другим вариантом — например, малыми прописными и/или полужирным начертанием — чтобы препятствовать уменьшению визуального эффекта вертикального искажения.

- Изменение размера шрифта. Делая размер шрифта больше на несколько пунктов, можно утонченно привлечь внимание к фрагменту без необходимости его явного выделения. Не увеличивайте размер маркера больше чем на нескольких пунктов от размера шрифта основного текста, и никогда не делайте выделенный текст меньше по размеру, чем основной. Как и с масштабированием текста, этот метод можно объединить с другими вариантами.

Изменение горизонтального и вертикального масштабирования или размера шрифта является наименее эффективными способами выделения фрагмента и часто применяется неправильно. Если вам все же нужно изменить масштаб текста или его размер, тщательно продумайте выбираемые параметры.



Чтобы достичь наилучших результатов в выделении текстовых фрагментов такими способами как полужирное начертание и курсив, задавайте их специальным типом шрифта (например, Minion Bold или Univers Oblique) вместо использования кнопок изменения начертания. При этом вы всегда получите корректный вид документа и будете уверенным в том, что при печати эти настройки сохранятся.



Чтобы быстро применить нужное форматирование к текстовому фрагменту, сохраните форматирование как таблицу стилей символа (команда Edit⇨Style Sheets или комбинация клавиш <Shift+F11>). Впоследствии, Чтобы изменить форматирование выбранного варианта — скажем, изменить шрифт или цвет — достаточно будет отредактировать соответствующую таблицу стилей.

Вставка специальных символов

Некоторые символы, которые не используются в традиционно создаваемых документах — такие как длинные тире, фигурные кавычки и знаки торговых марок — часто используются в печатных документах. Не игнорируйте эти символы, поскольку читатель ожидает увидеть их в любых документах, представленных в электронном виде или традиционным способом. Если вы привыкли работать с напечатанными на машинке или обработанными в Word документами, обратите внимание на корректное использование этих символов.

Настоящие знаки кавычек и длинные тире

Наиболее часто используемыми специальными символами являются кавычки и длинные тире (они так называются из-за размеров, равных ширине заглавной буквы *M*). При печати, чтобы указать открывающуюся и закрывающуюся кавычки, часто используется один и тот же символ ("). Многие также используют два дефиса (--), чтобы обозначить длинное тире- Использование прямых кавычек и двойных дефисов в публикуемых документах свидетельствует о непрофессионализме.

Преобразование двойных дефисов и прямых кавычек

При импортировании текста с помощью диалогового окна Get Text (команда File⇨Get Text или комбинация клавиш или <⌘+E> или <Ctrl+E>) выставьте флажок опции Convert Quotes, чтобы автоматически изменять двойные дефисы и парные кавычки на их типографские эквиваленты. На рис. 18.5 показан параметр Convert Quotes.

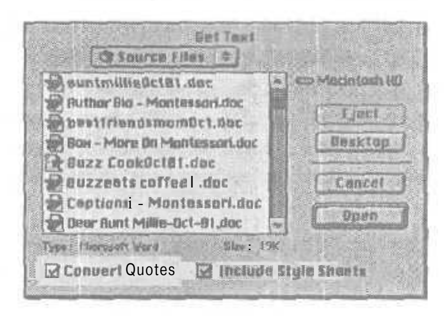
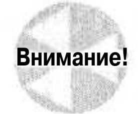


*Рис. **18.5. Параметр** Convert Quotes преобразовывает двойные **дефисы в** длинное тире, а парные кавычки — в фигурные*

Работа с параметром Smart Quotes

Параметр QuarkXPress, который называется Smart Quotes, позволяет активизировать средство, которое вставляет фигурные кавычки вместо одинарных или двойных кавычек. К сожалению, при этом двойные дефисы не преобразовываются в длинное тире. На рис. 18.6 показано, как активизировать средство замены кавычек на вкладке Interactive диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Shift+Option+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>).



В QuarkXPress предлагаются различные форматы "интеллектуальных" кавычек, предназначенные для различных языков. Выбираемый формат также используется при активизации параметра Convert Quotes в диалоговом окне Get Text, поэтому обязательно позаботьтесь о выборе достойного формата.

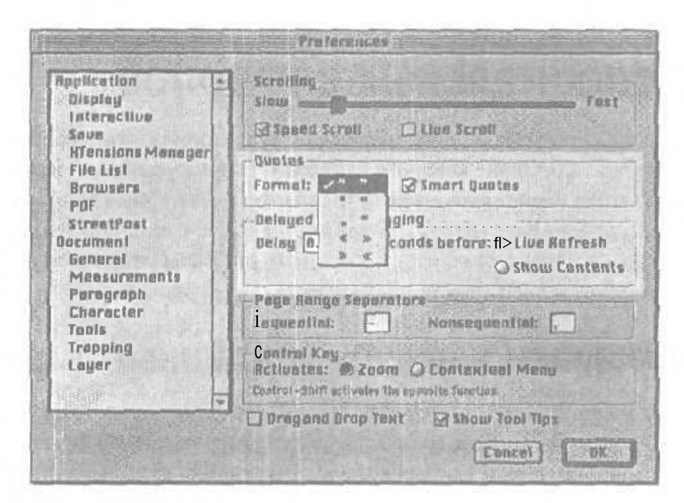


Рис. 18.6. Элементы управления кавычками на вкладке Interactive диалогового окна Preferences

Печать знаков футов и дюймов

Когда параметр Smart Quotes активизирован, можно с помощью клавиатурных сокращений вводить знаки футов (') и дюймов ("), как показано на рис. 18.7. Нажмите клавиши <⌘+'> или <Ctrl+'>, чтобы получить знак фута, и <⌘+Shift+'> или <Ctrl+Alt+">, чтобы получить знак дюйма.

> "We both work at home," the buyers say, "so we created an office out of a 12'x12' sitting room and used colorful desk accessories to give the setting a casual, light and contemporary flare that truly reflects our personalities."

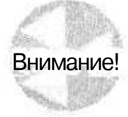
Рис. 18.7. В этом журнале часто используются кавычки, а также много величин приведено в футах и дюймах. Графический редактор найдет все одинарные и двойные фигурные кавычки и заменит их на прямые

Создание фигурных кавычек вручную

Параметр Smart Quotes не всегда подходит для использования — например, если в документе знаков футов и дюймов (прямых кавычек) используется больше, чем фигурных кавычек, то этот параметр можно отключить. В таком случае фигурные кавычки можно вставить с помощью клавиатурных сокращений, приведенных в табл. 18.1.

Таблица 18.1. Клавиатурные сокращения для фигурных кавычек

Символ	Mac	Windows
" (открывающая двойная кавычка)	<Option+[>	<Shift+Alt+[>
" (закрывающая двойная кавычка)	<Shift+Option+[>	<Shift+Alt+]>
' (открывающая одинарная кавычка)	<Option+]>	<Alt+[>
' (закрывающая одинарная кавычка)	<Shift+Option+]>	<Alt+]>
' (прямая одинарная кавычка)	<⌘+'>	<Ctrl+'>
" (прямая двойная кавычка)	<⌘+Shift+">	<Ctrl+Alt+">
' (апостроф)		



Внимание!

Не используйте символ апострофа П. который находится в верхнем левом углу клавиатуры слева от клавиши 1, в качестве открывающей одинарной кавычки. Вместо этого используйте символ '. Если используется клавиша апострофа, то в результате обычно получается символ наклоненной в обратную сторону кавычки, а не стандартная типографская версия — конечно, в зависимости от используемого шрифта.

Ввод апострофов

Апостроф обычно используется для обозначения пропущенных значений — например, в '80s, чтобы сказать 1980s, или 'burbs, чтобы сказать *suburb*. Этот символ нужно всегда вводить вручную (независимо от того, включен параметр Smart Quotes или нет). Фактически, это указанная вручную одинарная закрывающая кавычка: <Option+Shift+]> или <Alt+]>.

Правила корректной расстановки кавычек и пунктуации

Текст со множеством знаков пунктуации смущает многих людей, но правила их расстановки совсем несложные.

- Точка, запятая, точка с запятой, двоеточие и тире становятся после кавычек.
- Вопросительные и восклицательные знаки ставятся внутри, перед закрывающимися кавычками если они относятся к словам, заключенным в кавычки. Если названные знаки относятся ко всему предложению, они ставятся после кавычек. Неодинаковые знаки, если они требуются по условиям контекста, ставятся перед закрывающими кавычками и после них. На уроке разбирали роман Чернышевского "Что делать?". Громкое "браво!" разнеслось по залу.
- Когда за одинарной кавычкой стоит двойная кавычка, их следует разделить неразрывным пробелом (<⌘+пробел> в Mac или <Ctrl+5> a Windows).

Более подробно об этих правилах рассказывается в любом справочнике по грамматике.

Ручной ввод тире

Если при вводе текста непосредственно в QuarkXPress нужно поставить тире, воспользуйтесь клавиатурными сокращениями, приведенными в табл. 18.2.

Таблица 18.2. Клавиатурные сокращения для расстановки тире и дефисов

Символ	Mac	Windows
— (длинное тире)	<Option+Shift+дефис>	<Ctrl+Shift+=>
— (неразрывное длинное тире)	<Option+⌘+=>	<Ctrl+Shift+Alt+=>
- (короткое тире)	<Option+дефис>	<Ctrl+Alt+Shift+дефис>
- (неразрывный дефис)	<⌘+=>	<Ctrl+Shift+дефис>
Возможный (мягкий) дефис	<⌘+дефис>	<Ctrl+=>



Неразрывное тире не позволяет тексту переходить на новую строку. Вместо этого разрыв происходит перед или после текста с таким тире.

Использование коротких тире

Коротким тире, так называемым из-за его размера, равным по ширине заглавной буквы *N*, является неразрывный символ, поэтому QuarkXpress не позволит разорвать после него строку. Обычно короткое тире используется в следующих случаях:

- разделить числа, например, в диапазоне чисел или в датах;
- при нумерации рисунков;
- указать отрицательное число (знак минус);
- указать дефис в сложных словах (в английскойязыке).

Символы и специальные знаки

В гарнитуру шрифта входит набор специальных символов, начиная от маркеров и заканчивая знаками авторского права. Самые общеиспользуемые символы можно вызвать в QuarkXPress с помощью следующих команд (в таблице 18.3 приведен список клавиатурных сокращений).

- • Круглый маркер. Нажмите <Option+8> в Mac; <Alt+8> в некоторых программах Windows. (Обратитесь к врезке, посвященной маркерам в Word ранее в этой главе). Маркер является эффективным способом привлечь внимание к излагаемой проблеме. Обычно маркеры используются в начале каждого элемента списка. Если последовательность элементов важна, например, этапы действий, используйте нумерованный, а не маркированный список,
- © Знак авторского права. Нажмите <Option+G> в Mac; <Shift+Alt+C> в Windows. Знак авторского права указывает, кто владелец текста и других визуальных эффектов. Стандартный формат — Copyright © 2002 Hugnry Minds. All right reserved. В тексте нужно поставить знак ©, слово Copyright или аббревиатуру Corp, а также год первой публикации и имя владельца авторского права. (Обратите внимание: для международного авторского права силу имеет только знак ©). Чтобы получить знак авторского права, работу нужно зарегистрировать. Достаточно уведомить, но лучше зарегистрировать.
- ® Знак зарегистрированной торговой марки. Нажмите <Option+R> в Mac; <Shift+Alt+R> в Windows. Такой знак обычно используется в рекламе, на упаковке, в маркетинге и при связях с общественностью, чтобы показать, каким продуктом или услугой эксклюзивно владеет компания. Знак торговой марки ставится после названия компании. Знак ® можно использовать только с именами, зарегистрированными U.S. Patent и Trademark Office. Для работ, для которых регистрация торговой марки не заключена, нужно использовать символ ™.
- ™ Незарегистрированная торговая марка. Нажмите <Option+2> в Mac; <Shift+Alt+2> в Windows.
- § Параграф. Нажмите <Option+6> в Mac; <Shift+Alt+6> в Windows. Этот символ обычно используется в правовой и школьной документации для ссылки на разделы законов или учебные материалы.
- ¶ Знак конца абзаца. Нажмите <Option+7> в Mac; <Shift+Alt+7> в Windows. Как и знак параграфа, знак конца абзаца обычно используется в правовой и школьной документации.
- † Кинжал. Нажмите <Option+T> в Mac; <Shift+Alt+T> в Windows. Этот знак часто используется в сносках.

В табл. 18.3 приведены клавиатурные сокращения, с помощью которых в текст можно вставить наиболее часто используемые специальные символы. В Windows в QuarkXPress используются дополнительные клавиатурные сокращения для специальных знаков, таких как маркеры (в таблице указаны команды, для вызова которых не нужно нажимать клавишу <Alt>, и четырехзначное число). Если клавиатурное сокращение не работает, вероятнее всего, в текущий шрифт не входит вызываемый специальный символ. Воспользуйтесь утилитой отображения символа, например, KeyCaps, чтобы это проверить. Если нужный специальный символ находится в столбце "not supported" (не поддерживается), его все же можно найти в декоративных или профессиональных шрифтах.

Таблица 18.3. Клавиатурные сокращения для символов

Символ	Mac	Windows
Стандартные		
Знак авторского права (©)	<Option+G>	<Shift+Alt+C> или <Ctrl+Alt+C> или <Alt+0169>
Зарегистрированная торговая марка (®)	<Option+R>	<Shift+Alt+R> или <Alt+0174>
Торговая марка (™)	<Option+2>	<Shift+Alt+2> или <Alt+0153>
Абзац (¶)	<Option+7>	<Shift+Alt+7> или <Ctrl+Alt+;> или <Alt+0182>
Параграф (§)	<Option+6>	<Shift+Alt+6> или <Alt+0167>
Кинжал (†)	<Option+T>	<Shift+Alt+T> или <Alt+0134>
Двойной кинжал (£)	<Option+Shift+7>	<Alt+0135>
Валюта		
Цент (¢)	<Option+4>	<Alt+0162>
Евро (€)	<Option+Shift+2>	<Alt+Ctrl+5>
Фунт стерлингов {£}	<Option+3>	<Alt+0163>
Йена (¥)	<Option+Y>	<Ctrl+Alt+дефис> или <Alt+0165>
Пунктуация		
Обычный маркер (•)	<Option+8>	<Alt+8> или <Alt+0149>
Тонкий маркер (•)	Не поддерживается	<Alt+0183>
Многоточие (...)	<Option+;>	<Alt+0133>
Единицы измерения		
Фут (')	<⌘+'>	<Ctrl+'>
Дюйм (")	<⌘+Shift+'>	<Ctrl+Alt+'>
Математика		
Одна вторая (½)	Не поддерживается	<Ctrl+Alt+6> или <Alt+0189>
Одна четвертая (¼)	Не поддерживается	<Ctrl+Alt+7> или <Alt+0188>
Три четвертых (¾)	Не поддерживается	<Ctrl+Alt+8> или <Alt+0190>
Бесконечность (∞)	<Option+5>	Не поддерживается
Умножение (x)	<Option+Y> в шрифте Symbol	<Ctrl+Alt+=>или <Alt+0215
Деление (÷)	<Option+/>	<Alt+0247>
Корень (V)	<Option+V>	Не поддерживается
Больше или равно (≥)	<Option+>>	Не поддерживается
Меньше или равно (≤)	<Option+<>	Не поддерживается
Неравно (≠)	<Option+=>	Не поддерживается
Грубое приближение (≈)	<Option+X>	Не поддерживается
Плюс-минус (±)	<Option+Shift+=>	<Alt+0177>

Символ	Mac	Windows
Математика		
Логическое отрицание (¬)	<Option+L>	<Ctrl+Alt+\> или <Alt+0172>
Прошли (‰)	<Option+Shift+R>	<Alt+0137>
Градус (°)	<Option+Shift+8>	<Alt+0176>
Функция (ƒ)	<Option+F>	<Alt+0131>
Интеграл	<Option+B>	Не поддерживается
Частная производная	<Option+D>	Не поддерживается
Греческая бета (β)	<Option+S>	Не поддерживается
Греческая мю (µ)	<Option+M>	<Alt+0181>
Греческая Пи (П)	<Option+Shift+P>	Не поддерживается
Греческая пи (я)	<Option+P>	Не поддерживается
Греческая сигма (Σ)	<Option+W>	Не поддерживается
Греческая омега (Ω)	<Option+Z>	Не поддерживается
Разные		
Логотип Apple	<Option+Shift+K> в шрифте Chicago	Не поддерживается
Солнце (П)	Не поддерживается	<Citr+Alt+4> или <Alt+0164>
Ромб	<Option+Shift+V>	Не поддерживается

Если длинный фрагмент текста должен выглядеть как единый блок — тактика, часто используемая в заглавных статьях в стилизованных журналах — то в качестве символов разрыва абзаца можно использовать такие знаки, как § и ¶. (Часто в подобном контексте к ним применяются крупное и полужирное начертания). Символы предупреждают читателя о смещении абзаца, В журнале *Rolling Stone* эти эффекты используются довольно часто.

Использование символов иностранных языков

В табл. 18.4 приведены знаки иностранных языков. Обратите внимание: клавиатурные сокращения для Windows, в которые входят четыре цифры (например, <Alt+0157>), должны вводиться с цифровой клавиатуры при нажатой клавише <Alt>.

Таблица 18.4. Клавиатурные сокращения для выступающих символов и символов иностранных знаков

Знак	Mac	Windows
Ударение*	<Option+E+*буква*>	<'+*буква*>
Седиль*	См. С и 9	<'+*буква*>
Циркумфлекс*	<Option+I+*буква*>	<^+*буква*>
Тупое ударение*	<Option+`+*буква*>	<`+*буква*>
Тильда*	<Option+N+*буква*>	<~+*буква*>

Продолжение табл. 1S.4

Знак	Mac	Windows
Трема*	<Option+U+*буква*>	<"+буква>
Умляут*	< Option+U+буква>	<"+буква>
А	<Option+E+A>	<'+A> или <Alt+0193>
á	<Option+E+a>	<'+a> или <Alt+0225>
À	<Option+`+A>	<`+A> или <Alt+0192>
à,	<Option+`+a>	<'+a> или <Alt+0224>
А	<Option+U+A>	<"+A> или <Alt+0196>
a	<Option+U+a>	<"+a> или <Alt+0228>
А	<Option+N+A>	<˜+A> или <Alt+0195>
ā	<Option+N+a>	<˜+a> или <Alt+0227>
Â	<Option+I+A>	<ˆ+A> или <Alt+0194>
â	<Option+I+a>	<ˆ+a> или <Alt+0226>
Л	<Option+Shift+A>	<Alt+0197>
å	<Option+A>	<Alt+0229>
Æ	>Option+Shift+'>	<Alt+0198>
Ee	<Option+'>	<Alt+0230> или <Ctrl+Alt+Z>
С	<Option+Shift+C>	<'+C> или <Alt+0199>
ç	Option+C	<'+c> или <Alt+0231> или <Ctrl+Alt+comma>
О	Не поддерживается	<Alt+0208>
đ	Не поддерживается	<Alt+0240>
Ё	<Option+E+E>	<'+E> или <Alt+0201>
é	<Option+E+e>	<'+e> или <Alt+0233>
Ё	<Option+ `+E>	<`+E> или <Alt+0200>
ё	<Option+ `+e>	<`+e> или <Alt+0232>
Ё	<Option+U+E>	<"+E> или <Alt+0203>
ё	<Option+U+e>	<"+e> или <Alt+0235>
Ё	<Option+I+E>	<"+E> или <Alt+0202>
e	<Option+I+e>	<Че> или <Alt+0234>
1	<Option+E+I>	<'+I> или <Alt+0205>
í	<Option+E+i>	<'+i> или <Alt+0237>
Ì	<Option+ `+I>	<`+I> или <Alt+0204>
i	<Option+ `+i>	<`+i> или <Alt+0236>
Ï	<Option+U+I>	<"+I> или <Alt+0207>
·1	<Option+U+i>	<"+I> или <Alt+0239>

Знак	Mac	Windows
1	<Option+I+I>	<^+I> или <Alt+0206>
i	<Option+I+i>	<^+I> или <Alt+0238>
Ñ	<Option+N+N>	<"+N> или <Alt+0209>
ñ	<Option+N+n>	<~+n> или <Alt+0241>
б	<Option+E+O>	<'+O> или <Alt+0211>
6	<Option+E+o>	<Чо> или <Alt+0243> или <Ctrl+Alt+O>
Ò	<Option+ `+O>	<`+O> или <Alt+0210>
ò	<Option+ `+o>	<Чо> или <Alt+0242>
O	<Option+U+O>	<"+O> или <Alt+0214>
ö	<Option+U+o>	<"+o> или <Alt+0246>
Õ	<Option+N+O>	<~+O> или <Alt+0213>
õ	<Option+N+o>	<~+o> или <Alt+0245>
6	<Option+I+O>	<^>O или <Alt+0212>
б	<Option+I+o>	<^+o> или <Alt+0244>
O	<Option+Shift+O>	<Alt+0216>
o	<Option+O>	<Alt+0248> или <Ctrl+Alt+L>
CE	<Option+Shift+Q>	<Alt+0140>
œ	<Option+Q>	<Alt+0156>
Þ	Не поддерживается	<Alt+0222>
þ	Не поддерживается	<Alt+0254>
ß	Не поддерживается	<Ctrl+Alt+S> или <Alt+0223>
S	Не поддерживается	<Alt+0138>
š	Не поддерживается	<Alt+0154>
0	<Option+E+U>	<'+U> или <Alt+0218>
0	<Option+E+u>	<'+u> или <Alt+0250> или <Ctrl+Alt+U>
0	<Option+ `+U>	<`+U> или <Alt+0217>
ù	<Option+ `+u>	<`+u> или <Alt+0249>
O	<Option+U+U>	<"+U> или <Alt+0220>
ü	<Option+U+u>	<"+u> или <Alt+0252>
0	<Option+I+U>	<^+U> или <Alt+0219>
û	<Option+I+u>	<^+u> или <Alt+0251>
Ý	Не поддерживается	<'+Y> или <Alt+0221>
ý	Не поддерживается	<'+y> или <Alt+0253>
Ÿ	<Option+U+Y>	<"+Y> или <Alt+0159>
ÿ	<Option+U+y>	<"+y> или <Alt+0255>

Знак	Mac	Windows
Þ	Не поддерживается	<Alt+0142>
þ	Не поддерживается	<Alt+0158>
Косая черта	<Option+Shift+1>	Не поддерживается
Испанский восклицательный знак	<Option+1>	<Ctrl+Alt+1> или <Alt+-0161>
Испанский воспросительный знак	<Option+Shift+/>	<Ctrl+Alt+/> или <Alt+0191>
Французские открывающие двойные кавычки**	<Option+\>	<Ctrl+Alt+[> или <Alt+0171>
Французские закрывающие двойные кавычки**	<Option+Shift+\>	<Ctrl+Alt+]> или <Alt+0187>

* *Чтобы поставить ударение в Mac, введите клавиатурное сокращение и укажите букву, для которой это ударение предназначено. Например, чтобы получить ё, нажмите <Option+E> и затем введите букву е. В Windows, если раскладка клавиатуры настроена на кодировку United State - International — с помощью значка Keyboard в папке Control Panel — введите ударение и букву (например, введите ' и букву е, чтобы получить ё). Чтобы запретить расстановку диакритических знаков (например, если нужно открыть кавычки в фразе "A man " вместо A man ")— поставьте пробел после символа диакритического знака, например, < ">, затем А, а не < "> и А.*

** *Вводятся автоматически, если активизирован параметр Smart Quotes на вкладке Interactive диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences) и параметр French quotes в раскрывающемся меню Quotes на вкладке Interactive.*



Если к символам с диакритическими знаками применить стиль All Caps, последние могут исчезнуть. Если такое произошло — но это некорректно — поставьте флажок опции Accents for All Caps (Преобразовывать диакретические символы в малые прописные) на вкладке Character диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences@@⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). По умолчанию этот параметр активизирован.

Добавление декоративного графического символа

Декоративный символ — это специальный символ, используемый в качестве визуального маркера, который обычно показывает конец статьи в документе, как в журнале. Декоративный символ особенно полезен, когда на одной странице размещено несколько статей или статьи продолжаются на следующих страницах, и читателю не всегда понятно, закончился документ или продолжается где-то в другом месте. Как и при работе с маркерами, в качестве декоративного символа можно использовать любой знак. Особенно популярны квадраты и другие геометрические элементы, а также логотипы или стилизованные буквы на основе названия статьи или организации. На рис. 18.8 показан декоративный символ конца статьи в журнале, посвященном строительству домов.

By making a commitment to produce better photos and allocating the resources now, you will be able to produce superb photos when the trees leaf out and the flowers bloom in the spring And your home might end up on the cover of *Log Home Living*

Рис. 18.8. На этом рисунке значок дома использован в качестве декоративного символа, указывающего на конец статьи

Вставка декоративного символа

Чтобы вставить декоративный элемент, введите и выделите его, чтобы, при необходимости, изменить шрифт или таблицу стилей символа. Если необходимый знак относится к набору символов шрифта Zapf Dingbats или Symbol, сначала перейдите с помощью комбинации клавиш к необходимому набору, а затем введите соответствующий символ. Для доступа к шрифту Zapf Dingbats нажмите <Shift+⌘+Z> или <Ctrl+Shift+Z>; шрифт Symbol вызывается нажатием клавиш <Shift+⌘+Q> или <Ctrl+Shift+Q>.

Размещение декоративного символа

Существует несколько вариантов размещения отступа между окончанием статьи и декоративным символом.

- Настройте позицию табуляции для последнего абзаца публикации (или определите ее в таблице стилей абзаца, примененной к последнему абзацу). Воспользуйтесь вкладкой Tabs диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Tabs или комбинация клавиш <Shift+⌘+T> или <Ctrl+Shift+T>), чтобы задать позицию табуляцию с выравниванием по правому краю колонки; обычно декоративные символы размещаются в правой части колонки. (Например, если в статье колонки имеют ширину 14 цицеро, то позиция табуляции должна располагаться в точке 14 цицеро).
- Декоративный символ не нужно выравнивать по правому краю. Его можно размещать с отступом в один широкий пробел после последнего символа абзаца, тогда перед декоративным символом просто добавляется два неразрывных пробела (комбинация клавиш <Option+⌘+пробел> или <Ctrl+Alt+Shift+6>).
- Вместо ручной настройки табуляции в конце публикации можно воспользоваться автоматической табуляцией с выравниванием по правому краю (<Option+Tab> или <Shift+Tab>) между концом строки и декоративным символом. Такой тип табуляции автоматически примыкает к правой границе блока или колонки.

Определение стиля декоративного символа

Если табуляция для декоративного символа задается в таблице стилей абзаца, используемого в основном тексте, не беспокойтесь о применении нужного стиля к последнему абзацу после того, как макетирование документа завершено, а текст отредактирован, добавлен или урезан, чтобы правильно располагаться в макете. Можно также создать специальную таблицу стилей символа для декоративного знака. Более подробно об этом рассказано в главе 32.

Форматирование дробей и денежных величин

Чтобы уменьшить "головную боль" издателей рекламных проспектов ресторанов, в QuarkXPress добавлено средство корректного форматирования дробей и цен. Реализованное с помощью надстройки Type Tricks средство автоматизирует ручной процесс создания дробей и цен, таких как показано на рис. 18.9, в отличие от следующих значений: 1/2, 1/3 или $9.99. Если результаты, получаемые с помощью средства Type Tricks, вам не подходят или вы вообще не хотите использовать данную надстройку, воспользуйтесь символами дробей из профессиональных шрифтов или отформатируйте дроби вручную.



Если в меню Utilities параметр Line Check отсутствует, вероятнее всего, настройка Type Tricks не установлена. Воспользуйтесь менеджером надстроек (команда Utilities⇨Xtension Manager), чтобы активизировать надстройку, закройте QuarkXPress и запустите ее снова.

Mango Dressing
By Chris Kinney
Makes 2 servings for about 2^{25} each
⅔ cup mango chunks
¼ cup sugar
Ч cup cider vinegar
¼ tablespoon red pepper, finely chopped
% cup water
¾ cup olive oil
¼ cup canola oil
1 Blend mango, vinegar, water, sugar and pepper.
2 Pour in the oils in a slow, steady stream.
3 Serve with Grilled Shrimp Salad.

Рис. 18.9. Цены в третьей** строке и **дроби в** ингредиен**тах** рецептов отформатированы с помощью **надстройки Type Tricks командами** Make **Price и** Make **Fractions

Настройка параметров дробей и цен

Форматирование, применяемое к дробям и ценам, по существу является комбинацией атрибутов символов QuarkXPress, таких как масштабирование, кернинг, надстрочный индекс и подчеркивание. В диалоговом окне Fraction/Price Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Fraction/Price) эти атрибуты можно настроить, как показано на рис. 18.10.

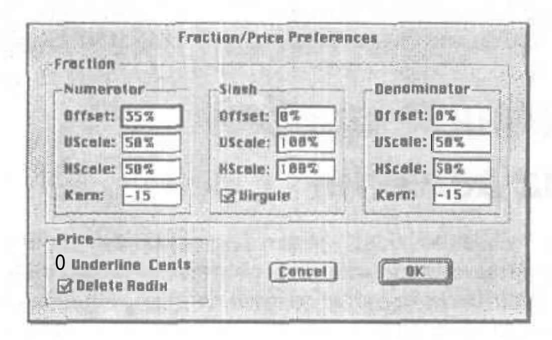


Рис.** 18.10. **В диалоговом** окне Fraction/Price **Preferences** (Установки **дробей и** цен) настраивается **внешний вид дробей и цен

Элементы управления диалогового окна характеризуются следующим образом.

- В разделе Fraction (Дробь) набор параметров Numerator (Числитель) отвечает за размер и расположение числителя дроби, а набор Denominator (Знаменатель) — за формат знаменателя. В области Slash (Символ деления) настраивается линия деления, которую еще называют разделительной чертой.
- В разделах Numerator и Denominator в поле Offset (Смещение) задается смещение базовой линии, которое вычисляется как процент от исходного размера шрифта. В полях VScale (Вертикально) и HScale (Горизонтально) указывается, насколько символы масштабированы по отношению к исходному размеру шрифта. В поле Kern определяется (Кернинг), насколько близко располагаются символы к разделительной черте с одной и с другой стороны.
- В разделе Slash поля Offset, VScale и HScale работают по такому же принципу, что и в других разделах. Если установить флажок опции Virgule, то косая черта в дроби заменится на разделительную черту из меньшего шрифта и с большим углом наклона, чем у обычной косой черты. (В Mac разделительная черта ставится при нажатии клавиш <Option+Shift+l>.) В дроби, показанной на рис. 18.10, используется специальная разделительная черта, а не просто косая.



В стандартных шрифтах Windows нет разделительной черты, поэтому параметр Virgule не отображается в QuarkXPress для Windows.

- Раздел Price (Цена), который можно применять только к числам с десятичной точкой, отделяет цифры, стоящие после десятичной точки (см. рис. 18.10). Чтобы эти цифры были подчеркнуты, установите флажок опции Underline Cents (Подчеркнуть центы). Чтобы удалить десятичную точку, активизируйте параметр Delete Radix (Удалить разделитель разрядов).

Щелкните на кнопке OK, чтобы сохранить изменения в диалоговом окне Fraction/Price Preferences. Эти настройки сохраняются и относятся ко всем создаваемым далее документам, поэтому они приобретают статус стандартных для программы,



Хотя настройки, применяемые по умолчанию, являются удачным первым шагом, наиболее эффективные параметры дробей в основном зависят от используемого шрифта, его размера и желаемого эффекта. Возможно, вам придется поэкспериментировать с настройками, чтобы получить должный результат. Поскольку настройки нельзя сохранить для каждого конкретного документа, их необходимо записать на бумаге для проектов,

Форматирование дробей и цен

Описываемое средство работает как макрос, применяя форматирование к выделенным цифрам. Для применения форматирования есть две команды — Make Fraction и Make Price, — которые отображаются в подменю Type Style меню Style и доступны только при выделении подходящего текста.

- Чтобы создать дробь, выделите текст, в котором есть косая черта (это не обязательно должны быть цифры, что довольно занимательно). Затем выберите команду Style⇨Type Style⇨Make Fraction (Стиль⇨Стиль текста⇨Создать дробь) (рис. 18.11).

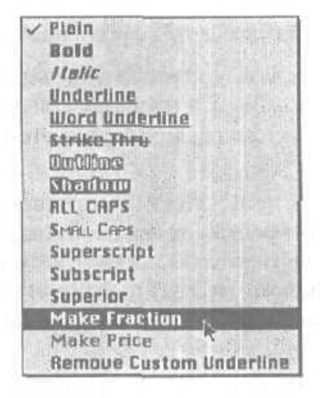


***Рис.** 18.11.* ***При** выборе команды* ***Make** Fraction **из** подменю Type* ***Style** выделенный текст автоматически* ***преобразовывается в** дробь*

- Чтобы создать значение цены, выделите текст, в котором содержится десятичная точка (не обязательно должен стоять знак денежной единицы). Затем выберите Style⇨Type Style⇨Make Price (Стиль⇨Стиль текста⇨Создать цену).

Чтобы удалить форматирование дроби, воспользуйтесь диалоговым окном Character Attributes (команда Style⇨Character или комбинация клавиш <Shift+⌘+D> или <Ctrl+Shift+D>), чтобы отменить изменение в полях Size, Baseline Grid и Kern/Track Amount (при этом автоматически пропадет все масштабирование). Чтобы удалить форматирование денежной единицы, выделите текст и щелкните на значке Plain палитры Measurements.

Использование дробей в профессиональных шрифтах

В некоторых профессиональных шрифтах есть символы, которые называются дробями; это числа правильных дробей, например, ½, ¼ и ¾. В коллекции Adobe Garamond Expert как для Mac, так и для Windows представлен специальный шрифт дробей; примерами шрифтов Mac с разнообразными дробями могут быть Mrs Eaves и New Century Schoolbook. Чтобы напечатать профессиональную дробь, нужно воспользоваться инструментом KeyCaps, чтобы найти клавиатурное сокращение для нужной дроби, а затем из меню Font на палитре Measurements применить соответствующую гарнитуру шрифта к тексту. В шрифтах Windows тоже используются клавиатурные сокращения для получения основных дробей, но их набор весьма ограничен.



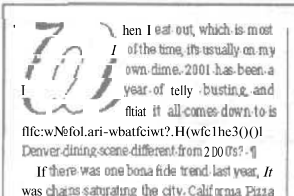
При работе с широким диапазоном дробей, например, в книге рецептов, скорее всего, вы не найдете все необходимые значения. Поскольку сложно отформатировать такую дробь, как 3/16 или 11/24, то все дроби нужно преобразовывать с помощью средства Type Tricks.

Форматирование дробей вручную

Когда нужно быстро напечатать и отформатировать дробь, вряд ли у вас будет время, чтобы настраивать параметры или искать профессиональные шрифты; дробь можно отформатировать вручную. Для этого следует к части дроби применить стиль шрифта из палитры Measurements. К числителю обычно применяется стиль Superior, к знаменателю — Subscript. Затем нужно настроить кернинг по обеим сторонам косой. В Mac косая черта заменяется на разделительную черту с помощью клавиш <Option+Shift+1>. Также очень удобно, когда параметры окна Fraction/Price Preferences настроены на основной текст, а дробь создается в заголовке.

Создание буквицы

Буквицей называется заглавная буква в начале абзаца, которая украшена специальным образом. Например, вставленная текстовая буквица — это увеличенная заглавная буква, которая расположена в нескольких строках текста обычного размера. Буквицы можно создавать по всему документу или только в верхнем левом углу. Подобные эффекты создаются, чтобы привлечь внимание читателя к документу, как показано на рис. 18.12, а буквица часто улучшает правильное восприятие публикации.



hen I eat out, which is most of the time, it's usually on my own dime. 2001 has been a year of telly busting, and fltiat it all comes down to is flfc:wN№fol.ari-wbatfciwt?.H(wfc1he3()()l Denver dining scene different from 2000's? ¶

If there was one bona fide trend last year, It was chains saturating the city. California Pizza

Chefs such as Potager's Terri Basoli, Emma's Matt Hallendy, and Highlands Garden Cafe's Pal tory are rallying around local farmers, plucking a wide array of fresh from the garden ingredients. Cheese courses, most of which include a local choice, are the hottest thing since sliced bread and they're showing up all over town. Speaking of dairy, cream and butter are making a comeback, too ¶

It's fair to say that the restaurant scene is up in the air. With the departure of Bonanno and executive chef Tyler Ward from Mel's Bar and Grill, the rumor mill swirled: two of Denver's best chefs were going elsewhere (Ward is now in California). What would happen at Mel's? Enter Goose Sorensen, former executive chef at Starfish. Remember Starfish? It came and it went, only to be replaced by Ombra which

Рис, 18.12. Буквица слева, введена шрифтом Nuptial Script размером 99 пунктов и является отдельным текстовым блоком, что позволяет засечкам буквы W выходить за левую границу. По центру, слово Cherfs, введенное шрифтом Concorde Nova Italic размером IS пунктов, возвышается над основным текстом, введенным шрифтом Concorde Nova размером 9 пунктов. Справа — традиционная буквица в один символ, выполнена шрифтом Univers Condensed Light и расположена в трех строках основного текста

Добавление буквицы

Использование *буквицы* (большой буквы, расположенной в нескольких строках текста обычного размера) является популярным способом разделения тем публикации. В публикации буквица часто используется во введении. При использовании буквицы во введении заголовок опускается, но в разделах подзаголовки могут встречаться, а буквица — нет.

Хотя в буквице используются специальные атрибуты символов — параметры, которые изменяют форматирование только нескольких символов — на самом деле они являются атрибутами абзаца. Буквицу можно применить к абзацу, и она останется даже после редактирования текста. Это дает возможность сохранить форматирование буквицы в таблице стилей абзаца.

Пошаговые инструкции: автоматическое создание буквицы

1. Щелкните внутри абзаца.
2. Выберите команду Style⇨Formats (комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>).
3. Установите флажок опции Drop Caps, чтобы активизировать буквицу.
4. В поле Character Count введите количество символов (обычно 1), которое нужно преобразовать в буквицу.
5. В поле Line Count укажите, сколько строк абзаца должна занимать буквица (обычно 3, но можно указать любое число до 16).
6. Щелкните на кнопке Apply, чтобы отобразить предварительный вид буквицы, как показано на рис. 18.13 (при необходимости закройте диалоговое окно Paragraph Attributes). Щелкните на кнопке OK, чтобы добавить буквицу.

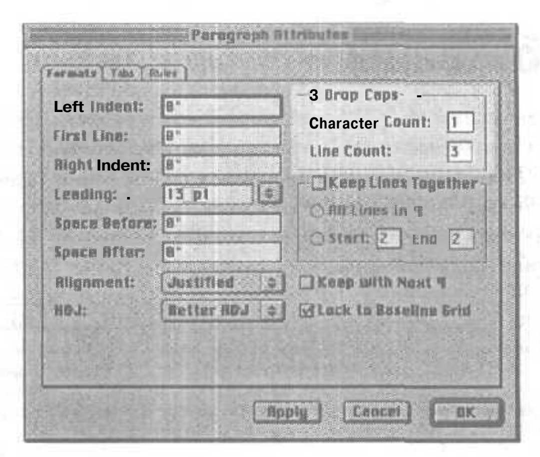


Рис. 18.13. ***На** вкладке **Formats** диалогового **окна Paragraph Attributes содержатся элементы** управления буквицей*



Поскольку этот эффект планируется использовать неоднократно, лучше всего создать таблицу стилей для всех абзацев, в которых используется буквица. В большинстве случаев настройки абзаца с буквицей не отличаются от настроек основного текста, за исключением тех абзацев, где в первой строке нет отступа и используется буквица. При создании стиля буквицы не повторяйте все настройки для основного текста, а выполните описанные выше действия.

Применение атрибутов символа к буквице

Чтобы украсить символ буквицы, можно выделить его и применить атрибуты символа, например, изменить гарнитуру шрифта. Но это не обязательно — нет причин, почему к буквице нельзя применить шрифт и форматирование, как в остальной части абзаца. Но обычно буквица задается либо полужирным начертанием, либо совершенно другим шрифтом, что увеличивает ее визуальное выделение и улучшает дизайн документа. Обычно к буквице применяется шрифт заголовка или подзаголовка и иногда изменяется цвет. Чтобы изменить атрибуты символа буквицы, выделите ее и выберите команду Style⇨Character (комбинация клавиш <Shift+⌘+D> или <Ctrl+Shift+D>).



Обратите внимание на то, что для буквицы можно создать таблицу стилей символа, где хранятся параметры форматирования всех буквиц в документе.

Кавычки в буквице

Нужно ли ставить открывающие двойные кавычки ("), открывающую одинарную кавычку (') в тексте прямой речи или не ставить кавычки вообще? Большинство дизайнеров придерживаются последнего решения избегать вставки знаков кавычек, и большинство с ними соглашается. (Литературные редакторы не в счет).

Хотя это принятая практика, некоторых людей отсутствие кавычек сбивает с толку, потому что они не понимают, что читают цитату, до тех пор, пока не дочитают до конца. Если открывающую кавычку все же нужно вставить, то можете использовать одинарную кавычку ('). Она меньше отвлекает глаза от первой буквы, чем двойная кавычка ("). Не забудьте в настройках параметра Character Count ввести значение 2, а не 1. В противном случае увеличится только знак кавычки!

Создание выступающей буквы

Еще один эффект, подобный буквице, называется выступающей буквой, т.е. в начале текста в первой строке абзаца создается большая буква. Выступающая буква не залазит на другие абзацы, а просто возвышается над ними. Чтобы создать такой эффект, выделите первый символ и измените его размер и, по желанию, шрифт.

Когда во выступающей или смешанной буквице используется увеличенный размер шрифта, то буква может немного перекрывать текст в верхних строках. Скорее всего, вам придется вставить дополнительный интервал между абзацами, чтобы текст не перекрывался. Единственный способ не делать этого — в настройках стиля абзаца указать большое межстрочное расстояние.

Создание выступающей буквицы

Всегда можно создать нечто среднее между буквицей и выступающей буквой. Например, можно добавить буквицу высотой четыре строки, которая занимает две строки текста. Для этого в поле количества строк для буквицы введите 2, выделите символ буквицы и измените ее размер. Заметьте, что при этом параметры на палитре Measurements изменились так, чтобы размер можно было указать в процентах, например, 200%.

Другие разновидности буквицы

Можно создать другие варианты буквицы, например, вынести букву из текста, что сделает ее более заметной. На палитре Measurements укажите такое значение кернинга, чтобы отодвинуть текст от буквицы. Кроме того, можно сжать или растянуть буквицу с помощью команды Style⇨Horizontal/Vertical Scaia Еще одним вариантом буквицы является буквица с висячим отступом, когда весь остальной текст выравнивается по правому краю буквицы. После того как буквица выставлена на позицию висячего отступа, воспользуйтесь опцией Indent to Here (комбинация клавиш<⌘+\> или <Ctrl+\>).

В других способах создания буквицы используется привязанный текст или графический блок, в котором буквицу можно разместить так, чтобы вместо нее можно было использовать графический объект или специально созданный знак. Если этот способ применяется для буквы, экспортированной из редактора векторных иллюстраций и помещенной в привязанный графический блок, можно воспользоваться средствами Auto Image или Manual, чтобы заставить текст обтекать буквицу.

Создание эффекта тени

В QuarkXPress предлагаются различные методы создания эффекта тени для текста, обычно применяемою а заголовках и рекламных объявлениях, как показано на рис. 18.14. В главе 15 рассказывается об использовании стиля шрифта Shadow, доступного на палитре Measurements, но его использование ограничено, поскольку в нем нельзя менять цвет и насыщенность тени. В случае со шрифтом тень чаще всего накладывается в результате дублирования слоя текстового блока.



Когда блоки размещаются на слоях, чтобы создать эффект тени, а затем текст редактируется, то текст необходимо отредактировать в обоих блоках (слоях) — что довольно трудно, так как увидеть и выделить текст в "нижнем" блоке проблематично. Но эту проблему можно решить, воспользовавшись новым средством Layer — сохраните каждый блок на отдельном слое (см. главу 10).



Рис. 18.14. На рисунке применен эффект тени: белый текст (в блоке с прозрачным фоном) помещен поверх черного текста (в слегка смещенном блоке)

Пошаговые инструкции: создание эффекта тени

1. Создайте текстовый блок и введите текст, для которого нужно добавить тень.
2. Выделите текстовый блок с помощью инструмента Item.
3. Выберите команду Item⇨Modify (комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).
4. На вкладке Box в меню Color раздела Box выберите параметр None.
5. Перейдите на вкладку Runaround и в меню Type выберите None. Щелкните на кнопке OK, чтобы закрыть диалоговое окно Modify.
6. Выделите текстовый блок и выберите команду Item⇨Duplicate (комбинация клавиш <⌘+D> или <Ctrl+D>).
7. Скопированный блок выделяется автоматически. В Windows выберите Item⇨Send Backward (<Ctrl+Shift+F5>). В Mac нажмите клавишу <Option> и выберите команду Item⇨Send to Back — при этом команда изменится на Send Backward (или <Option+Shift+F5>).
8. Выделите текст в блоке тени с помощью инструмента Content и измените его цвет, оттенок и другие атрибуты так, чтобы получить нужный эффект.
9. Выделите блок тени опять с помощью инструмента Item. Перетащите его в нужное место, как показано на рис. 18.15, или переместите с помощью клавиш со стрелками.



Рис. 18.15. Размещение блока с эффектом тени для получения нужного результата



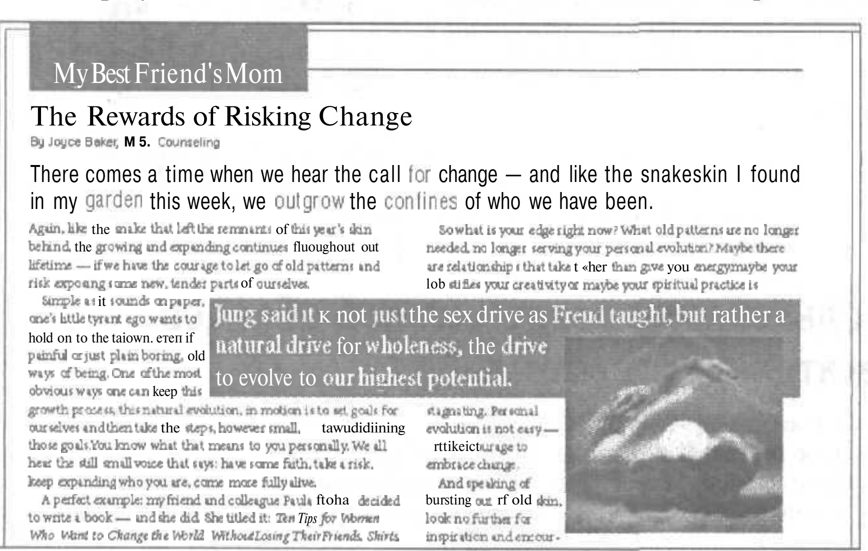
В основном тень и сам текст хорошо смотрятся для полужирного начертания шрифта. Символы с обычным начертанием становятся нечеткими, поскольку их очертания недостаточно широкие, чтобы отличить тень от контура.



Чтобы применить более сложный эффект тени — к тексту, графике или другому элементу — с различными параметрами наложения, сглаживания и цветовой насыщенности, обратитесь к демонстрационной версии надстройки ShadowCaster. Этот программный продукт создан компанией A Lowly Apprentice Production (ALAP) и содержится на прилагаемом компакт-диске.

Негативный текст

Негативный текст, т.е. светлый текст на темном фоне, четко выделяется в основном материале и сразу же бросается в глаза. Этот эффект часто используется в заголовках таблиц, в декоративных элементах (рис. 18.16). Не существует автоматического способа получения негативного текста — он создается в результате применения более светлого цвета к тексту и темного цвета к фону. Такой текст можно создать в текстовых блоках или на разделителях.


My Best Friend's Mom

The Rewards of Risking Change

By Joyce Baker, M 5. Counseling

There comes a time when we hear the call for change — and like the snakeskin I found in my garden this week, we outgrow the confines of who we have been.

Again, like the snake that left the remnants of this year's skin behind, the growing and expanding continues fluoughout out lifetime — if we have the courage to let go of old patterns and risk exposing some new, tender parts of ourselves.

Simple as it sounds on paper, one's little tyrant ego wants to hold on to the taiown. етеп if painful or just plain boring, old ways of being. One of the most obvious ways one can keep this growth process, this natural evolution, in motion is to set goals for ourselves and then take the steps, however small, tawudidiining those goals. You know what that means to you personally. We all hear the still small voice that says: have some faith, take a risk, keep expanding who you are, come more fully alive.

A perfect example: my friend and colleague Paula ftoha decided to write a book — and she did. She titled it: *Ten Tips for Women Who Want to Change the World Without Losing Their Friends, Shirts*

So what is your edge right now? What old patterns are no longer needed, no longer serving your personal evolution? Maybe there are relationships that take t «her than give you energy maybe your lob stifles your creativity or maybe your spiritual practice is stagnating. Personal evolution is not easy — rttikeicturage to embrace change.

And speaking of bursting out rf old skin, look no further for inspiration and encour-

Jung said it к not just the sex drive as Freud taught, but rather a natural drive for wholeness, the drive to evolve to our highest potential.

Рис. 18.16. ***Название*** *колонки* ***и врезка этой статьи*** *выполнены негативным шрифтом. Дизайнер* ***взял цвет фона из*** *графического элемента* ***на этой же странице***

Негативный текст в блоке

При работе со шрифтами негативный шрифт обычно применяется ко всему тексту в блоке путем изменения фона или помещения блока на темный фон. Чтобы поэкспериментировать с этим эффектом, воспользуйтесь палитрой Colors (команда View⇨Show Colors или комбинация клавиш <F12>), как показано на рис. 18.17.

- При выделенном тексте щелкните на значке Background Color на палитре Color. Щелкните на цвете или потащите бегунок, чтобы подобрать нужный оттенок.
- С помощью инструмента Content выделите текст, затем щелкните на кнопке Text Color на палитре Colors. Выберите светлый цвет; при необходимости воспользуйтесь меню Shade, чтобы изменить насыщенность цвета.
- К фону текстового блока также можно применить параметр None, затем просто поместить текстовый блок поверх любого объекта или изображения с темным фоном (при необходимости используйте команду Item⇨Bring to Front).



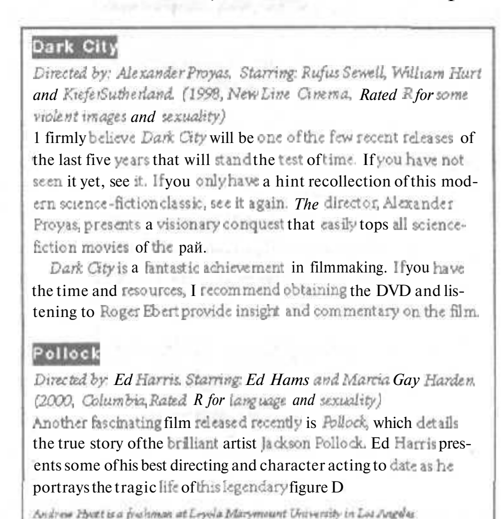
Лучше всего негативный текст смотрится со шрифтами больших размеров и полужирного начертания, так он не теряется на фоне. Убедитесь в том, что размер шрифта достаточно большой и виден при печати. При увеличении размера и толщины негативного текста позаботьтесь о самых узких частях символов, особенно в шрифтах с засечками.



Рис. 18.17. Использование другого цвета в качестве фона для ***текстового*** *блока приводит к созданию негативного* ***текста***

Использование разделителей абзацев в негативным тексте

Чтобы текст, **который** нужно сделать негативным, **расположить рядом с** другим **текстом, например,** подзаголовками **на рис.** 18.18, следует **воспользоваться широкими разделителями абзаца.** *Разделителем* **называется линия** (полоса), **которая проходит над и под абзацем. Чтобы** создать **негативный** текст, **поместите его** на широком **разделитель внутри абзаца.**



Dark City

Directed by: Alexander Proyas. Starring: Rufus Sewell, William Hurt and KieferSutherland. (1998, New Line Cinema. Rated R for some violent images and sexuality)

1 firmly believe *Dark City* will be one of the few recent releases of the last five years that will stand the test of time. If you have not seen it yet, see it. If you only have a hint recollection of this modern science-fiction classic, see it again. The director, Alexander Proyas, presents a visionary conquest that easily tops all science-fiction movies of the paй.

Dark City is a fantastic achievement in filmmaking. If you have the time and resources, I recommend obtaining the DVD and listening to Roger Ebert provide insight and commentary on the film.

Pollock

Directed by: Ed Harris. Starring: Ed Hams and Marcia Gay Harden. (2000, Columbia. Rated R for language and sexuality)

Another fascinating film released recently is *Pollock*, which details the true story of the brilliant artist Jackson Pollock. Ed Harris presents some of his best directing and character acting to date as he portrays the tragic life of this legendary figure D

Andrew Hyatt is a freshman at Loyola Marymount University in Los Angeles

Рис. 18.18. При использовании разделителей для создания негативного текста эффект виден сразу

Пошаговые инструкции: создание негативного текста на разделителе

1. **Щелкните** внутри **абзаца, состоящего их одной** строки, **и выберите команду** Style⇨Rules **(комбинация** клавиш <Shift+⌘+N> **или <Ctrl+Shift+N>), чтобы открыть** вкладку Rules диалогового **окна Paragraph Attributes.**

2. Установите флажок опции Rule Below.
3. В поле Width укажите толщину линии; она должна быть больше, чем текст выделенного абзаца. (Сделайте разделитель толще, по крайней мере на 2 пункта, чтобы получить достаточные границы).
4. В поле Offset введите отрицательное значение, чтобы сместить разделитель внутрь абзаца (максимально допустимое значение — половина толщины разделителя). Хотя параметр Offset в основном выражается в процентах, можно ввести величину в пунктах с соответствующей аббревиатурой *pt*.
5. Щелкните на кнопке ОК, чтобы закрыть диалоговое окно Paragraph Attributes и применить разделитель.
6. Выделите текст и измените цвет и смещение относительно базовой линии так, чтобы расположить его на разделителе. При необходимости измените толщину и цвет разделителя на вкладке Rules.



Более подробно о разделителях **абзацев** рассказывается **в главе 23.**

Настройка висячей пунктуации

Метод, часто используемый в рекламе, называется висячая пунктуация; в этом методе точки, запятые, дефисы и другие знаки пунктуации выступают за правую границу. Этот способ применяется в тексте, который либо выровнен по правому краю, либо выключен. Не имеет смысла создавать висячую пунктуацию в выровненном по левому краю или по центру тексте, поскольку символы пунктуации окажутся слишком далеко от основного текста. При висячей пунктуации буквы выровнены по правой границе, а использование пунктуации в качестве декорации придает тексту визуально необычный эффект. На рис. 18.19 показан пример текста, выровненного по левому краю, в котором пунктуация выходит за левую границу. Висячую пунктуацию можно создать с помощью позиций табуляций или воспользовавшись несколькими слоями текстового блока.

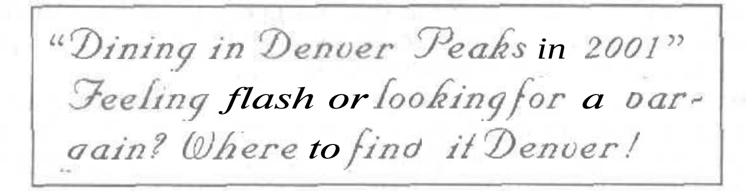


Рис. 18.19. Висячая пунктуация ***добавляет ощущение*** *профессионализма*

Независимо от того, какой способ использовался для создания висячей пунктуации, если текст изменяется, необходимо вручную изменить разрывы строк и положение символов пунктуации. Поскольку висячая пунктуация применяется к небольшому объему текста, она не станет серьезной обузой. Также не забудьте выключить автоматическую расстановку переносов, чтобы не получались двойные дефисы (один для переноса, а другой — после пунктуации, поставленной вручную).

Метод табуляции

В QuarkXPress нет инструментов для управления висячей пунктуацией. Для текста, выровненного по правому краю, висячий отступ создается сначала вставкой разрыва строки в конце каждой строки (<Shift+Return>). Затем в начале каждой строки следует вставить позицию табуляции (между пунктуацией и первым символом), как показано на рис. 18.20.

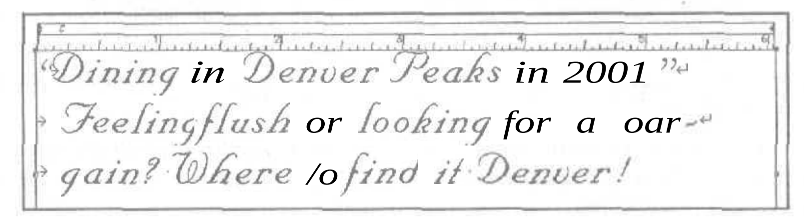


Рис. 18.20. Вставка позиций табуляции для создания висячей пунктуации

При точном размещении позиций табуляции (команда Style⇨Tabs или комбинация клавиш <Shift+⌘+T> или <Ctrl+Shift+T>), пунктуация будет выступать за левый край текста. Преимущество этого подхода заключается в том, что можно использовать одинаковые настройки (обычно из таблицы стилей) для всего текста, где применяется этот эффект. Недостатком является то, что этот метод не работает в выровненном по обоим краям тексте.



Хотя расстояние между позициями табуляции зависит от используемого текста, его размера и гарнитуры, на практике оно задается между одной трети и половиной текущего размера шрифта. Такое правило обоснованно, так как самый большой символ пунктуации — вопросительный знак — примерно такого же размера.

Метод текстового блока

Еще один способ реализации этого эффекта следует использовать при выровненном по обоим краям абзаца тексте — это создание двух текстовых блоков, один для текста, а другой для любых знаков пунктуации, стоящих в конце строки. Основной текст в главном текстовом блоке обычно выровнен по обоим краям. В блоке с символами пунктуации, который немного шире, чем исходный текстовый блок, при необходимости выравнивание можно изменить. Если в одной строке символы пунктуации встречаются и в начале, и в конце, то их можно разделить символами табуляции с выравниванием по правому краю (комбинация клавиш <Option+Tab> или <Ctrl+Tab>).

Создав два текстовых блока, выровняйте их так, чтобы пунктуация нужным образом разместилась относительно текста (рис. 18.21). Выделите оба текстовых блока с помощью инструмента Item, а затем выберите Item⇨Group (комбинация клавиш <⌘+G> или <Ctrl+G>), чтобы сгруппировать блоки.

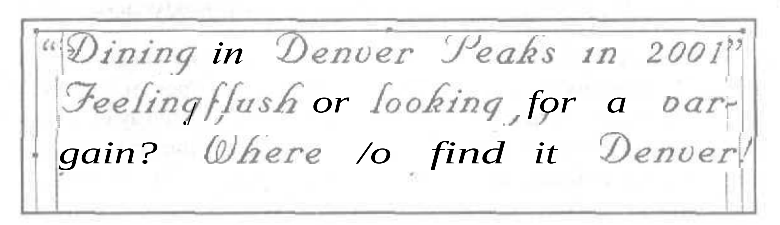


Рис. 18.21. Вставка символов табуляции для создания висячей пунктуации

Применение специальных эффектов

QuarkXPress предлагает три специальных эффекта, которые можно применить ко всему тексту в текстовом блоке: поворот, наклон и зеркальное отражение (по горизонтали и по вертикали). Хотя вращение, вероятно, самый широко используемый эффект при работе со шрифтом в режиме макета, наклон и зеркальное отражение также часто объединяют с различным набором настроек, чем также улучшают дизайн текста.

Поворот текста

QuarkXPress дает возможность вращать весь текстовый блок или сам текст внутри текстового блока. Вращение всего текстового блока необходимо, когда блок уже создан и в него вставлен текст, и остается выбрать только угол поворота. Вращение текста внутри блока удобно, когда блок уже помещен на странице — а после этого вы решили прибегнуть к вращению текста.

- Чтобы повернуть весь текстовый блок, введите величину угла в поле Angle на палитре Measurements или в поле Angle на вкладке Box диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).
- Также можно вращать весь текстовый блок или текстовый контур, воспользовавшись инструментом Rotate на панели инструментов. Просто щелкните на элементе, чтобы выделить его (при этом также задается точка вращения). Затем потащите в любом направлении, чтобы элемент начал вращаться.



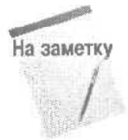
Рис. 18.22. Текст повернут в текстовом блоке на 90°

- Для вращения всего текста внутри блока укажите значение поворота в поле Text Angle палитры Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). Текст, который вращается внутри блока, показан на рис. 18.22. Блок и текст внутри блока можно вращать в разных направлениях.

Зеркальное отражение и наклон текста

Зеркально можно отобразить весь текст в блоке или на текстовом контуре по горизонтали. В результате текст не только будет читаться справа налево, но и все его символы будут развернуты. Также текст можно зеркально отобразить по вертикали, при этом проявляется эффект отражения в воде. Наклон тоже применяется ко всему тексту в блоке. На рис. 18.23 исходный текстовый блок продублирован, и копия расположена иод оригиналом. В скопированном блоке текст наклонен и зеркально отражен по вертикали. Для зеркального отображения и наклона используются такие команды.

- На вкладке Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) приведены опции отражения: Flip Horizontal и Flip Vertical.
- Ближе книзу списка меню Style находятся команды Flip Horizontal и Flip Vertical.
- С помощью кнопок посредине палитры Measurements можно создать вертикальное или горизонтальное отражение содержимого блока.
- На вкладке Text диалогового окна Modify находится поле Text Skew, в котором указываются значения наклона в диапазоне от 75 до -75 градусов. Также можно наклонить блок, независимо от его содержимого, воспользовавшись полем Skew на вкладке Box.



При создании зеркального отражения всего содержимого блока выделите блок с помощью инструмента Content. При этом в меню Style и на палитре Measurements активизируются соответствующие команды.

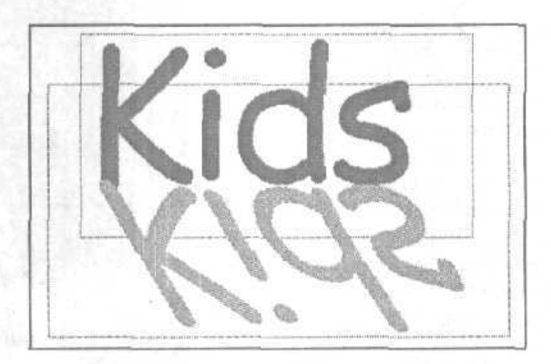


***Рис.** 18.23, Совмещение эффектов отражения и наклона **на** 300° создает интересный эффект*

Резюме

QuarkXPress предоставляет мощные инструменты для украшения и редактирования текста. Только от вас зависит формат текста, с помощью которого выделяется и акцентируется внимание на содержимом. Использование маркированных списков и выделение абзацев помогает донести нужный объем информации, а использование специальных символов добавляет ощущение профессионализма. Буквица говорит читателю о начале основного текста, а эффект тени, негативный текст и другие специальные эффекты акцентируют внимание на заголовках, подзаголовках и других главных элементах.

ГЛАВА

19

Символы табуляции и таблицы

В этой главе...

Подготовка перед расстановкой позиций табуляции

Расстановка позиций табуляций

Таблицы

Преобразование текста в таблицу

Управление содержимым таблицы

Редактирование таблиц

Резюме

Выравнивание текста — давняя сложная проблема в типографии. Ведь из-за разной ширины символов и пробелов, выравнивания и кернинга нельзя получить нужные расстояния в тексте, чего не скажешь о печатной машинке. Поэтому для настройки выравнивания были созданы символы табуляции.

Сейчас разговор идет не о древних символах табуляции. В QuarkXPress символы табуляции обеспечивают совершенные способы выравнивания текста — далекий отголосок клавиши <Tab> на старых устройствах Underwood. Главное при расстановке табуляции в QuarkXPress — это следить за расположением символов табуляции в тексте и точно задать позиции табуляции, обеспечивая необходимое выравнивание колонок текста и чисел.

Относительно недавно в арсенале текстовых редакторов появились инструменты создания таблиц. Эти инструменты позволяют выравнивать не только отдельные слова и числа, но и целые блоки текста, используя ячейки, в которых содержатся текстовые фрагменты и числовые последовательности. Также эти инструменты предоставляют возможность форматировать ячейки, применяя эффект тени, добавляя направляющие и т.д. Теперь таблицы есть и в QuarkXPress.



Новинка!

Возможность создавать таблицы является нововведением **в QuarkXPress 5.**

Раньше имитация таблицы представляла собой сложный процесс, когда с помощью комбинации позиций табуляции, линеек, линий, блоков и рамок в результате создавалась жесткая структура. Теперь таблицу можно создавать с любым количеством строк и столбцов, импортировать в нее текст, разделенный символами табуляции, внедрять в таблицы рисунки и изменять ее для удовлетворения определенных требований — при этом сохранять гибкость и возможность редактирования полученной структуры. Если в документе уже есть текст, подходящий для таблицы, его легко можно преобразовать в нее.

Подготовка перед расстановкой позиций табуляции

Перед тем как в QuarkXPress расставлять позиции табуляции, необходимо ознакомиться с определенными понятиями. Даже опытные пользователи иногда "спотыкаются" при использовании символов табуляции, поэтому обратите внимание на следующие возможные проблемы.

Символы табуляции можно отобразить

Чтобы увидеть эффект табуляции в действии, нужно расставить символы табуляции в тексте. Очевидно, все, что для этого нужно, это нажать клавишу <Tab>. Но если символы табуляции ставятся в созданном другим редактором тексте, то их отображение всегда полезно. Для того чтобы отобразить знаки табуляций, выберите команду View⇨Show Invisibles или нажмите комбинацию клавиш <⌘+I> или <Ctrl+I>. Символы табуляции в тексте выглядят как стрелки, указывающие вправо, что показано на рис. 19.1. Там, где можно поставить один символ табуляции, никогда не следует ставить их два, поэтому следите, чтобы в тексте не наблюдалось подобных ошибок; почему необходимо это делать, рассказано далее в этой главе.

Store→	Glue»	Scissors→	Tape»	Compass»	Ruler¶
»	Elmer's, 4 oz.→	child's→	Scotch's, small»	various→	12" wood¶
King Soopers→		1.75»	1.65»	.99»	.491
Long's Drug→	1.39»	2.59»	.99»	1.29»	.89¶
Office Depot→	-99»	1.99»	.99»	.99»	.99¶

Рис. 19.1. Стрелки, указывающие вправо ч отображенные на рисунке, представляют символы табуляций

Атрибуты табуляции и абзацев

В QuarkXPress табуляция выступает *атрибутом абзаца* — это значит, что при расстановке позиций табуляции, они применяются ко всему тексту выделенного абзаца, а не отдельных строк или символов внутри абзаца. Поэтому, если к различным строкам текста нужно применить разные настройки табуляции, убедитесь в том, что в конце каждой строки стоит знак конца абзаца (рис. 19.1).

Табуляция по умолчанию

При работе в текстовых процессорах и программах макетирования документов, в том числе QuarkXPress, предполагается, что отображение символов табуляции сбивает с толку пользователей. Поэтому, если посмотреть на документ в первый раз, кажется, что в нем нет ни одного символа табуляции. Это не так. В QuarkXPress автоматические позиции табуляции скрыты по умолчанию и располагаются через каждый 0,5 дюйма (1,3 см). Независимо от системы измерения, на которую настроены линейки, при нажатии клавиши <TaЬ> курсор перемещается на 0,5 дюйма вправо.



Если по какой-то причине настройки, заданные по умолчанию, не работают, их можно отредактировать в таблице стилей (абзаца) Normal, в которой задается стандартное форматирование для всего текста. В QuarkXPress нельзя однозначно указать, какой следует делать шаг при расстановке позиций табуляции, но можно задать количество табуляций. Например, можно задать первые пять табуляций на расстоянии 0,25 дюйма друг от друга и точно не задавать остальные; при этом к последним применятся стандартные настройки. Чтобы отредактировать таблицу стилей абзаца Normal, воспользуйтесь командой Edit⇨Style Sheets (Правка⇨Таблицы стилей) или нажмите <Shift+F11>. Если при редактировании не открыт ни один документ, настройки в стиле Normal применятся ко всем создаваемым впоследствии документам.

Пользовательские настройки табуляции

Пользовательские настройки, заданные для табуляций, аннулируют все автоматические настройки, определяемые по умолчанию. Там, где не применены пользовательские настройки табуляции, используется автоматическая табуляция с шагом в 0,5 дюйма. На рис. 19.2 показаны пользовательские и стандартные настройки табуляций.



Рис. 19.2. Первая позиция табуляции установлена на расстоянии 1,5 дюйма (3,8 см), следующая за ней позиция табуляции расположена в точке 3 дюйма (7,5 см). Хотя этого и не видно, но после второй позиции табуляции через каждые 0,5 дюйма добавлены позиции табуляции по умолчанию

Параметр Text Inset и позиции табуляции

При расстановке табуляции расстояние отмеряется от левого края блока или колонки. Но если к левому краю блока применяется параметр Text Inset (Отступ текста), то позиции табуляции отсчитываются от отступа, заданного для текста в блоке. Чтобы увидеть, применен ли к выделенному блоку параметр Text Inset, выберите команду Item⇨Modify или нажмите <⌘+M> или <Ctrl+M>, а затем перейдите на вкладку Text. В результате создания текстовых блоков по умолчанию образуются отступы от всех краев шириной 1 пункт.

Чем меньше табуляций, тем лучше

"Лучше меньше, да лучше" как раз относится к использованию позиций табуляции и символов табуляций. Самый простой способ выровнять текст — использовать единую позицию табуляции, которая находится в месте условной направляющей выравнивания. Как ни странно, но большую часть отображаемых непечатаемых символов в непрофессионально созданных документах QuarkXPress составляют символы табуляции и пробелов, используемых для помещения текста в необходимом месте блока. Это неправильно, поскольку приводит к некорректной печати документа. На рис. 19.3 сравните текст внизу (введенный и отформатированный корректно) с текстом сверху (форматированный с помощью дополнительных символов табуляции и пробелов). От этой неразберихи можно избавиться в результате удаления лишних позиций табуляции и пробелов, а также изменения настроек по умолчанию.

Store	Glue Elmer's, 4 oz.	Scissors child's	Tape Scotch's, small	Compass various	Ruler 12" wood
King Soopers	.99	1.75	1.65	.99	.49
Long's Drug	1.39	2.59	.99	1.29	.89
Office Depot	.99	1.99	.99	,99	.99
Wal-Mart	.25	.76	.82	.97	.27

Store	Glue Elmer's, 4 oz.	Scissors child's	Tape Scotch's, small	Compass various	Ruler 12" wood
King Soopers	.99	1.75	1.65	.99	.49
Long's Drug	1.39	2.59	.99	1.29	.89
Office Depot	.99	1.99	.99	.99	.99
Wal-Mart	.25	76	.82	.97	.27

Рис. 19.3. В верхней таблице дизайнер попытался выровнять текст комбинацией соответственно стандартно заданным позициям табуляций и пробелов; внизу текст форматирован с помощью пользовательских позиций табуляции с выравниванием по десятичной точке в каждой строке

Подготовка текстовых файлов для преобразования в таблицы

Чтобы задать табличное представление данных, каждая строка должна представлять отдельный абзац, а колонки между собой должны разделяться только одним символом табуляции. Если между колонками стоит один символ табуляции, то настройки нужно задать только для одной позиции табуляции, что значительно упрощает задачи дизайнера. Такой же принцип применяется для текста, который импортируется или преобразовывается в таблицу QuarkXPress — если между колонками стоит несколько символов табуляции или между строками добавлены лишние знаки конца абзаца, то в конечной таблице "возникают" пустые ячейки.

На следующем рисунке показан пример "таблицы", набранной в Microsoft Word начинающим пользователем. И хотя каждая строка таблицы является отдельным абзацем, колонки разделены различным количеством символов табуляции и даже пробелами. На экране текст выглядит практически идеально, но при печати или импортировании в QuarkXPress он не будет выровненным соответствующим образом.

Store	Glue Elmer's, 4 oz.	Scissors child's	Tape Scotch's	Compass various	Ruler 12" wood
King Soopers	.99	1.75	1.65	.99	.49
Long's Drug	1.39	159	.99	1.29	.89
Office Depot	,99	1.99	.99	.99	.99
Office Max	,99	1.97	.99	.88	.99
Rite Aid	1.49	1.99	1,19	1.19	.49
Super Kmart	.79	1.39	.89	.99	.99
Target	.79	.99	.96	1.49	.27
Wal-Mart	.25	.76	.82	.97	.27

При работе с подобным файлом в Word или QuarkXPress нужно воспользоваться функцией поиска и замены, чтобы заменить несколько пробелов на символ табуляции, а несколько символов табуляций — на один. (В QuarkXPress выберите команду Edit⇨Find/Change или нажмите <⌘+F> или <Ctrl+F>. Чтобы найти символы табуляций, в поле поиска укажите код /t.)

В результате текстовый файл, содержащий только необходимые данные, обычно выглядит хуже, как показано на следующем примере, но импортируется значительно лучше, чем предыдущий. Поскольку нужный шрифт и границы ячеек еще не заданы, текущее положение

символов табуляции не имеет значения. Но при необходимости редактор или автор текстов может изменить настройки позиций табуляции в текстовом процессоре, чтобы выровнять колонки для удобства вычитки или редактирования,

Store → Glue → Scissors→ → Taps → Compass → Ruler¶
→ Elmer's, 4 oz. → child's → Scotch's → various→ 12" wood¶
King Soopers → .99 → 1.75 → 1.65 - .99 - .49¶
Long's Drug → 1.39 → 2.59 → .99 -→ 1.29 - .89¶
Office Depot - 99 -→ 1.» → .99 → .99 •• .99¶
Office Max -• .99 → 1.97 → .99 •→ .88 → .99¶
Rite Aid - 1.49 → 1.99 → 1.19 → 1.19 - .49¶
Super Kmart → .79 •-→ 1.39 → .39 → .99 •* .99¶
Target → .79 → .99 -→ .96 → 1.49 → .27¶
Wal-Mart -• .25 → .76 → .82 → .97 - .27¶

Как и в случае с несколькими символами табуляции, если между строками стоят лишние знаки конца абзаца или строка заканчивается мягким возвратом каретки, а не символов конца абзаца, то подобные огрехи нужно исправить с помощью все той же команды поиска и замены (Find/Change) в QuarkXPress. (В QuarkXPress, чтобы найти символы конца абзаца, введите в поле поиска код /р.)

Расстановка позиций табуляций

В QuarkXPress предлагается 6 различных типов табуляции; все они показаны на рис. 19.4.

- **Left (По левому краю).** Это табуляция, заданная по умолчанию; это значит, что левая сторона текста примыкает к условной направляющей табуляции, как будто это левый край текстового блока. Большинство создаваемых в тексте позиций табуляции имеют выравнивание по левому краю.
- **Center (По центру).** Табуляции с выравниванием по центру подобны абзацам, выровненным по центру. В них текст одинаково выступает по обеим сторонам от позиции табуляции. Табуляция с выравниванием по центру часто используется в заголовках таблиц.

Left→ $6,500.50¶
Center→ $6,500.50¶
Right→ $6,500.50¶
Decimal→ $6,500.50¶
Comma→ $6,500.50¶
Align On→ $6,500.50¶

Рис. 19.4. Здесь в каждом абзаце из одной строки расставлены позиции табуляции с шагом 1,5 дюйма (на рисунке показана направляющая позиций табуляции). Однако у каждой позиции табуляции различное выравнивание, соответственно, ***текст*** *тоже располагается по-разному. Табуляция с опцией Align On настроена на выравнивание текста по знаку доллара ($)*

- **Right (По правому краю).** При вставке табуляции Right, правый край текста примыкает к позиции табуляции. Обычно такой тип табуляции используется для выравнивания чисел, в которых нет десятичных точек, или в последней колонке таблицы.
- **Decimal (По десятичной точке).** При вставке табуляции с выравниванием по десятичной точке первая точка в тексте размещается вдоль направляющей позиции табуляции; если десятичных точек нет, QuarkXPress выравнивает данные по последнему символу.
- **Comma (По запятой).** При вставке табуляции с выравниванием по запятой первая запятая в тексте размещается вдоль направляющей позиции табуляции; если запятых нет, QuarkXPress выравнивает текст по последнему символу.

- **Align On (По символу).** Параметр Align On позволяет задать символ, по которому следует выровнять текст (например, знак процента). Текст выравнивается по этому символу, подобно случаям Decimal и Comma.

При расстановке позиций табуляций можно также задать *заполнитель*, т.е. символ, который используется для заполнения пустого места перед символом табуляции. Иногда в качестве заполнителя определяют точки, например, чтобы разделить элементы оглавления и номера страниц. (QuarkXPress предоставляет возможность указывать два символа; о них рассказывается далее в этой главе).

Вкладка Tabs

Чтобы расставить позиции табуляции, сначала щелкните внутри абзаца и выделите его с помощью инструмента Content. Тем самым указывается область применения настроек табуляции. Затем выберите команду Style⇨Tabs или нажмите <Shift+⌘+T> или <Ctrl+Shift+T>.



В Mac, когда отображена вкладка Tabs, линейка табуляции находится в самом верху текстового блока, выделяя текст, как показано на рис. 19.5. Линейка табуляции также отображается внутри ячейки текста в таблице. При работе с текстовыми контурами линейка табуляции отображена на вкладке Tabs. В Windows линейка табуляций на вкладке Tabs отображается всегда.

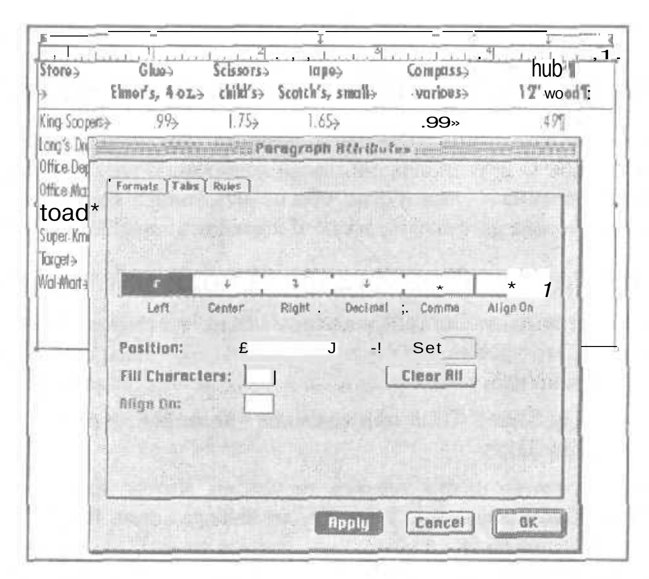


*Рис. 19.5. Вкладка **Tabs** диалогового окна Paragraph Attributes и линейка табуляции*

Следите за происходящим

Чтобы увидеть, как расстановка позиций табуляций влияет на выделенный абзац, на вкладке Tabs щелкните на кнопке Apply. Но для настоящей интерактивности нажмите клавишу <Option> или <Alt> и щелкните на кнопке Apply. При этом кнопка останется в нажатом состоянии, и любые изменения, вносимые на вкладке Tabs или на линейке табуляции, сразу отобразятся на экране.

Начните сначала

Если текущие настройки на вкладке Tabs не подходят или не срабатывают, можно легко начать все сначала. Для этого щелкните на кнопке Clear All (Очистить все). При этом настройки табуляций вернутся к стандартным, заданным по умолчанию. Также можно нажать <Option> или <Alt> и щелкнуть на линейке табуляции, чтобы удалить все позиции.

Многократное применение настроек табуляций

Щелкнув на кнопке OK вкладки Tabs и применив настройки табуляции к одному абзацу, может оказаться, что в других абзацах нужно применить эти же настройки. Иногда это случается из-за того, что вы просто забыли выделить один из абзацев, к которому нужно применить табуляции. В других случаях такая ситуация возникает из-за частого переформатирования данных. Если нужный абзац остался невыделенным, просто щелкните в нем, а затем нажмите <Option+Shift> или <Alt+Shift>. (Обратите внимание на то, что при этом все атрибуты абзаца применяются к выделенному абзацу). Если настройка табуляции проводится часто, сохраните полученный вариант в таблице стилей абзаца.



Более подробно о создании **и применении** таблиц стилей **абзаца рассказано в** главе 32.

Расстановка табуляций с помощью чисел

Если точно известно, где нужно разместить позиции табуляции, это можно сделать с помощь числовых значений. С другой стороны, если точность, с которой расставлены позиции табуляции, не имеет значения — вам нужно обеспечить только корректность представления текста на экране — их можно расставить, воспользовавшись линейкой табуляции.

Пошаговые инструкции: расстановка позиций табуляции

1. С помощью инструмента Content выделите абзац, в котором нужно расставить позиции табуляции. (Это удобно, если в тексте уже отображены символы табуляции — таким образом, можно наблюдать результат выполняемых действий).
2. Выберите команду Style⇨Tabs или нажмите <Shift+⌘+T> или <Ctrl+Shift+T>, чтобы отобразить вкладку Tabs.
3. Щелкните на одном из шести значков табуляции, чтобы задать ее тип: Left, Center, Right, Decimal, Comma или Align On. (После выбора опции Align On становится активным соответствующее поле и в нем можно указать символ для выравнивания. Например, укажите символ доллара, цента или открывающую и закрывающую круглые скобки.)
4. В поле Position (Положение) введите значение позиции табуляции. Можно прибегнуть к уже используемой системе измерения или указать число в другой системе с соответствующей аббревиатурой (например, 6 pt в случае 6 пунктов). Помните: позиции табуляции отмеряются от левого края или отступа текста в блоке, а при расстановке нестандартных позиций табуляции все стандартные позиции игнорируются.
5. Чтобы заполнить пустое пространство между табуляциями — например, точками, как в элементах содержания — воспользуйтесь полем Fill Character (Заполнитель). Можно указать два варианта символов, в том числе пробелы и специальные символы. Эти символы называются *заполнителями,* поскольку заполняют свободное пространство.

6. Щелкните на кнопке Set (Расставить), чтобы добавить позиции табуляции.

7. Чтобы увидеть, как табуляции выглядят в выделенном тексте, щелкните на кнопке Apply (Применить). При перетащите диалоговое окно Paragraph Attributes в другое место, чтобы оно не закрывало рабочую область.



Чтобы изменить позицию табуляции, щелкните на ее значке на линейке табуляции и перетащите (рис. 19.6). (Чтобы изменить выравнивание нового или существующего знака табуляции, щелкните на нем на линейке табуляции, а на вкладке Tabs выберите новое выравнивание. Можно также стащить знак табуляции вниз за пределы страницы (удалить ее) и создать новый в том же месте.)

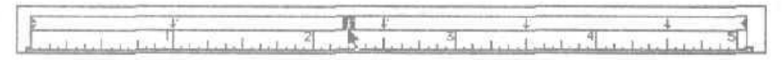


Рис. 19.6. Чтобы изменить позицию табуляции, щелкните на ее значке ***на*** *линейке и перетащите в новое место*

8. Повторите пункты 3–7, чтобы создать дополнительные позиции табуляции, а затем щелкните на кнопке OK.

Вычисление позиций табуляции

Как и при работе с другими полями в QuarkXPress, поле Position выполняет математические расчеты. Поэтому для позиций табуляции можно указать значение в половину от 0,125 дюйма, введя /2 после 0.125". Также можно переместить позицию табуляции, добавив или отняв от текущего значения определенное число. Сейчас может показаться, что такая точность никогда не понадобится, но очень удобно, если между табуляциями можно задать расстояние, в два раза меньше исходного. Или в два раза меньшее расстояние через два пункта. В следующем примере позиция табуляции перемещается вправо на 2,25 дюйма через 6 пунктов.



Операндами для выполнения вычисления в полях являются + (плюс), - (минус), * (умножение) и / (деление). Чтобы скомбинировать эти операнды — например, прибавить 5, а потом вычесть 2 — нужно вспомнить школьную математику и ввести их в правильном порядке. Подсказка: вычисления выполняются с такой приоритетностью: умножение, деление, сложение и вычитание.

Работа с линейкой табуляций

Для визуального представления операции создания и редактирования позиций табуляций воспользуйтесь линейкой, которая отображена вверху текущего текстового блока или на вкладке Tabs. Чтобы создать позицию табуляции, щелкните на одном из параметров выравнивания, затем на линейке табуляций — поле Position показывает точное расположение позиции табуляции. Выделите на линейке любой значок табуляции и измените его характеристики или стащите с линейки вниз, чтобы удалить.

Линейка табуляций обладает такими характеристиками.

- На ней отображается та система измерений, которая используется в документе (рис. 19.7).
- Значки, соответствующие стилям выравнивания позиций табуляции, отображаются на линейке и показывают, где и какой тип табуляции уже применен. Их можно перемещать, изменяя позиции существующих табуляций.

- На линейке находятся стрелки регулирования и отображения отступов первых строк выделенного абзаца и полей — слева и справа — заданных на вкладке Formats диалогового окна Paragraph Attributes. При перемещении двух левых стрелок изменяется отступ первой строки абзаца и поле блока, а при перемещении верхней стрелки изменяется только отступ первой строки. Перемещение стрелки справа изменяет правое поле. Стрелки помогают оценить отступы по отношению к позициям табуляции.



***Рис.** 19.7. На линейке табуляции отображаются значки табуляции и стрелки отступа первой строки, а также левого и правого полей*

Вставка табуляции с выравниванием по правому краю

Чтобы сдвинуть текст к правому краю, например, для помещения декоративного символа в конце статьи, не нужно добавлять позицию табуляции. Просто нажмите <Option+Tab> или <Shift+Tab> при вводе текста — при этом курсор автоматически перейдет к правому краю колонки или текстового блока. Однако в рабочей группе, где нужно беспокоиться о том, чтобы ее члены помнили это клавиатурное сокращение, у правого края всегда можно поставить табуляцию с соответствующим выравниванием.

Таблицы

В предыдущих версиях QuarkXPress, чтобы создать в документе таблицу, приходилось комбинировать позиции табуляции, линейки, вертикальные линии и несколько текстовых блоков. Можно было создать прекрасную таблицу, в которой изменить размер и количество строк и столбцов, а также форматирование, было достаточно сложно. В QuarkXPress 5 на ваше рассмотрение представляется средство, которое изменит ваше отношение к таблицам. Теперь таблицы создаются специальным инструментом или получаются в результате конвертирования существующего текстового фрагмента. После получения таблицы ее можно заполнить текстом, рисунками, залить цветом или применить сразу несколько элементов форматирования. Текст можно изменять любыми параметрами меню Style, в том числе применять таблицы стилей абзаца и символа, а также преобразовывать рисунки.

Таблицы обеспечивают гибкость, что облегчает процедуры изменения представления данных, добавления строк, столбцов, объединения ячеек и многие другие операции. Кроме того, с их помощью полностью регулируется размер и расположение таблицы, а также внешний вид линий сетки.

Структура таблицы

Таблица в QuarkXPress состоит из набора прямоугольных текстовых, графических блоков и/или блоков без содержимого, сгруппированных вместе и функционирующих как один элемент (рис. 19.8). Каждый блок называется *ячейкой,* и в нем размещается содержимое, соответствующее типу данных, которые можно форматировать с помощью меню Style и настроек, заданных в диалоговом окне Modify. Хотя средство создания таблиц облегчает формати-

рование документа, в нем не заложено всей мощи процессоров электронных таблиц, например, Microsoft Excel (в QuarkXPress, скажем, нельзя добавить столбец с данными).

Back to School Bargains					
Store	Glue Elmer's, 4 oz.	Scissors child's	Tape Scotch's, small	Compass various	fi.lt г 12" wood
King Soopers	.99	1.75	1.65	.99	.49
Long's Drug	1.39	2,59	.99	1.2?	.89
Office Depot	.99	1.99	.99	.99	.99
Office Max	.99	1.97	.99	.88	.99
file Aid	1.49	1.99	1.19	1.19	.49
Super Kmart	.79	1.39	.89	.99	.99
Target	.79	.99	.96	1.49	.27
Wal-Mart	.25	.76	.82	.97	.27

Рис. 19.8. В этой таблице верхняя строка представляет одну ячейку с рисунком. Заголовок таблицы, состоящий из двух сгруппированных текстовых блоков (один для текста, а другой для тени), размещен поверх рисунка. В верхнеи строке текст выровнен по центру. В оставшихся ячейках данные о ценах форматированы с помощью позиций табуляции с выравниванием по десятичной точке

Создавать или **конвертировать**

В QuarkXPress предлагаются два варианта получения таблицы: создать с нуля и затем ввести данные в ячейки или конвертировать существующий текст в таблицу. В каждом варианте имеются определенные преимущества.

- Если текст вставляется в таблицу полностью средствами QuarkXPress, то создайте ее с нуля. Задайте количество строк и столбцов, и вы получите пустые сгруппированные ячейки. Теперь можно вводить в ячейки данные и, нажимая <Shift+⌘+Tab> или <Ctrl+Shift+Tab>, переходить из ячейки в ячейку. Но в такую таблицу нельзя импортировать данные с помощью команды Get Text. Все, что можно, — это заполнять текстом ячейку за ячейкой или вручную перемещать данные из исходного файла в соответствующие ячейки.
- Если текст уже есть, его можно импортировать в QuarkXPress (воспользовавшись командой File⇨Get Text или комбинацией клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>), а затем преобразовать в таблицу. (Если данные созданы в процессоре электронных таблиц, экспортируйте их как текстовый файл с разделителями табуляции, а затем импортируйте в текстовый блок в QuarkXPress, чтобы преобразовать обратно в таблицу.)

Самое неприятное — создавать и форматировать пустую таблицу в ожидании того, что существующий текстовый файл корректно в нее вставится. Как уже упоминалось, добиться автоматического перехода текста из одной ячейки в другую довольно сложно.

Создание таблицы

Новый инструмент Table дает возможность нарисовать прямоугольную рамку для таблицы нужного размера. Нарисовав рамку, задайте количество строк и столбцов. (Таким образом, перед рисованием таблицы неплохо бы взглянуть на исходные данные). QuarkXPress

автоматически определяет **размер ячеек на основе высоты и** ширины таблицы **и количества** строк **и столбцов.**

Пошаговые инструкции: создание таблицы

1. На панели инструментов выберите инструмент Table.
2. Щелкните на странице и потащите указатель мыши, чтобы создать прямоугольную рамку. Воспользуйтесь линейками и палитрой Measurements, чтобы отрегулировать ее размер и местоположение. (Чтобы создать квадратную рамку, при ее создании нажмите клавишу <Shift>).
3. Отпустите кнопку мыши, при этом отобразится диалоговое окно Table Properties (Параметры таблицы), как показано на рис. 19.9.

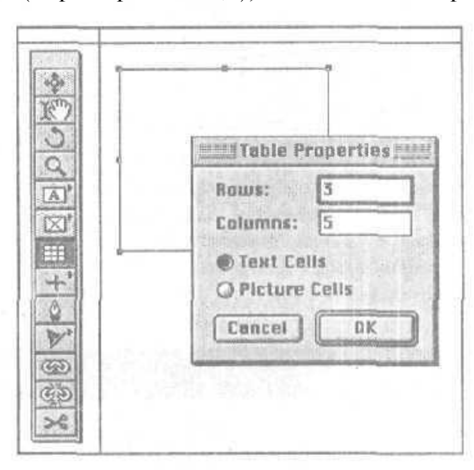


*Рис. **19.9. На** этом рисунке выбран инструмент **Table,** размеры таблицы откорректированы и открыто диалоговое окно Table Properties, в котором можно указать количество строк и столбцов*

4. В поле ROWS (Строк) укажите количество строк в таблице (не забудьте учесть строку для заголовка).
5. В поле Columns (Столбцов) задайте количество столбцов в таблице (не забудьте учесть столбец для подписей строк, который обычно размещается вдоль левой стороны таблицы).
6. В области Cell (Тип ячейки) выберите параметр Text (Текст) или Picture (Графический), чтобы указать тип ячеек таблиц — текстовый или графический (отдельные блоки можно изменить позднее).
7. Щелкните на кнопке OK, чтобы завершить создание таблицы.

Изменение настроек инструмента Table

Как и с другими инструментами, стандартные настройки инструмента Table можно изменять. Для этого щелкните на нем дважды, чтобы открыть вкладку Tools диалогового окна Preferences. Щелкните на кнопке Modify (Изменить), чтобы изменить настройки инструмента, заданные по умолчанию — параметры, представленные на рис. 19.10.

На вкладке Creation (Создание) можно задать количество строк и столбцов, которое будет использоваться по умолчанию, а также опции Cell Type (Тип ячеек) и Tab Order (Порядок заполнения). Если все создаваемые таблицы одинаковы, то опцию Show Creation Dialog (Показывать диалоговое окно создания) можно отключить, чтобы диалоговое окно Table Properties не открывалось каждый раз при создании таблицы.

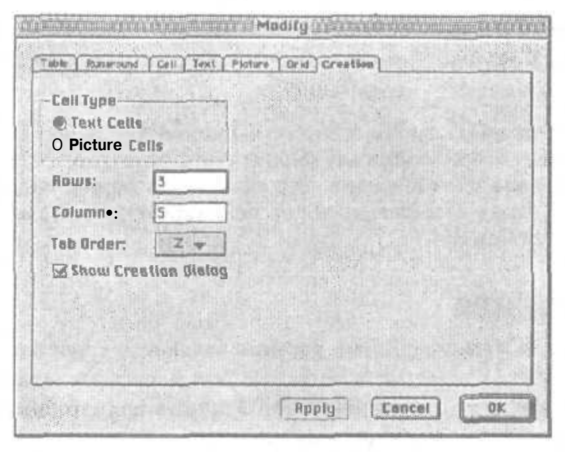


Рис. 19.10. Диалоговое окно Modify отображается при редактировании настроек инструмента Table



Помните, что изменения в настройках инструмента верны только для текущего открытого документа; если ни один документ не открыт, то изменения применятся ко всем создаваемым впоследствии документам.

Заполнение таблиц

В новой таблице все ячейки пусты. Заполнить ячейки просто — так же, как любой блок, текстовый или графический. На рис. 19.11 показана таблица, в которой содержатся как текстовые, так и графические ячейки.

Store	Glue Elmer's, 4 oz.	Scissors child's	Tape Scotch's, small	Compass various	Ruler 12" wood
King Soopers	.99	1.75	1.65	.99	.49
Long's Drug	1.39	2.59	.99	1.39	.89

Рис. 19.11. В верхней строке таблицы все ячейки текста объединены в одну, а результирующая ячейка преобразована в графическую. Остальные ячейки — текстовые, содержащие позиции табуляции с выравниванием по десятичной точке — так представлены цены на товары

Добавление текста

Чтобы в текстовую ячейку ввести текст, щелкните в ней, выбрав инструмент Content. Так можно поступить с любой ячейкой. Чтобы перейти из одной ячейки в другую при последовательном вводе данных, нажмите клавиши <Control+Tab> или <Ctrl+Tab>. (Чтобы вернуться назад в предыдущую ячейку, нажмите <Shift+Control+Tab> или <Ctrl+Shift+Tab>.) По умол-

чанию переход из ячейки в ячейку осуществляется слева направо и сверху вниз. Если ячейки необходимо заполнять в другом порядке, то перед тем как приступить к созданию таблицы, нужно изменить настройки инструмента Table.


Совет

Переход из одной ячейки в другую выполняется при нажатии двух клавиш, одна из которых <Tab>, поскольку QuarkXPress позволяет вставлять в ячейки стандартные символы табуляции. Это значит, что можно, например, добавить позиции табуляции с выравниванием по косой черте, чтобы расположить внутри ячейки столбцы дат.

Добавление рисунков

Чтобы в графическую ячейку добавить рисунок, щелкните в ней с помощью инструмента Content (инструмент Item выделяет всю таблицу). Теперь рисунок можно вставить из буфера обмена или воспользоваться командой File⇨Get Pictures или комбинацией клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>, чтобы импортировать файл изображения.


Совет

Очень редко вся таблица оказывается заполнена изображениями. В основном таблица состоит из текстовых ячеек с несколькими рисунками. Но если у вас все же случилась подобная ситуация, создайте таблицы только из текстовых ячеек, затем выделите ячейки, в которые нужно вставить рисунки, и выберите команду Item⇨Content⇨Picture.

Преобразование текста в таблицу

Если текст, который нужно преобразовать в таблицу, уже существует, импортируйте его в текстовый блок. Затем этот текст преобразуйте в таблицу. Фактически, из-за длительности ввода текста в созданную таблицу, можно просто ввести текст в текстовый блок — с символами табуляции между столбцами и знаками конца абзаца в конце каждой строки — и преобразовать в таблицу.

Последствия преобразования текста в таблицу

При конвертировании выделенного текста в таблицу происходит следующее.

- По умолчанию символы табуляции в тексте указывают на новые ячейки, а знаки конца абзаца — на новые строки. После преобразования символы табуляции и знаки конца абзаца убираются из текста внутри ячеек. (Можно дополнительно настроить символы, используемые для разделения данных в процессе конвергирования).
- Все атрибуты символов, в том числе таблицы стилей символов, сохраняются.
- Атрибуты абзацев сохраняются, кроме тех, которые указаны на вкладках Tabs и Rules диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F>).
- Все строки или контуры с текстом заканчиваются в ячейке для текста.
- Все графические блоки, присоединенные к тексту, становятся графическими ячейками.
- Текст, который преобразовывается в таблицу, копируется — не вырезается — в исходном документе. Таким образом, после создания таблицы текст придется удалить из исходного текстового блока.

Преобразование выделенного текста

Чтобы преобразовать текст в таблицу, сначала проанализируйте, как он структурно организован. Для этого выберите команду View⇨Show Invisibles (Вид⇨Непечатные символы) или нажмите <⌘+I> или <Ctrl+I>. Если отображаются символы табуляции (стрелки, указывающие вправо) между всеми столбцами данных и знаки конца абзаца (¶) в конце каждой строки, преобразование должно пройти без проблем. Если отображаются пробелы, разрывы строк и другие символы, возможно, их следует запомнить, чтобы знать, какие символы встречаются в преобразовываемом фрагменте. Чтобы создать таблицу, выделите необходимый текст с помощью инструмента Content (обратите внимание на то, что текст должен помещаться на одну страницу). Когда весь текст выделен, выберите команду Item⇨Convert Text to Table. Откроется диалоговое окно Convert Text to Table (Преобразование текста в таблицу), показанное на рис. 19.12.

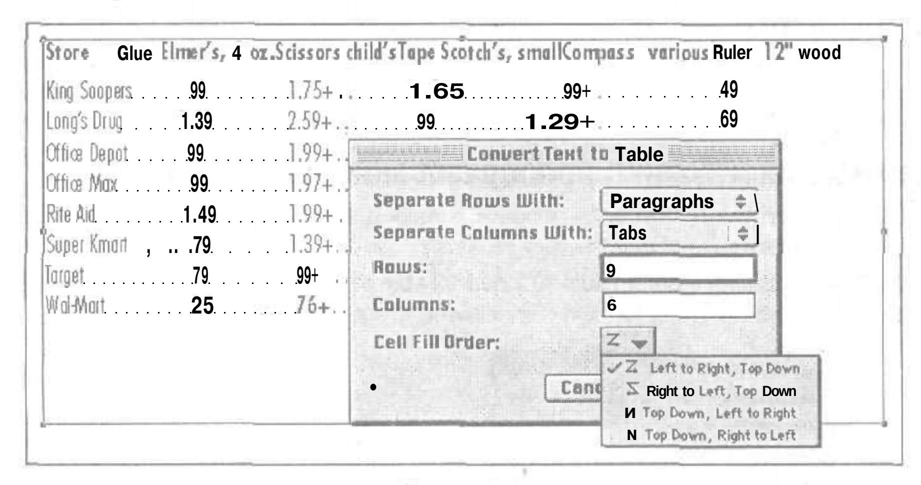


Рис. 19.12. Диалоговое окно Convert ***Text to Table*** *и выделенный текст, готовый для преобразования*

Определение разделителей

Чтобы задать символы, используемые в конце каждой строки текста, воспользуйтесь меню Separate Rows With (Разделитель строк). Обычно, по умолчанию, задан параметр Paragraphs, т.е. знак конца абзаца flj). Но его можно изменить на Tabs (Символ табуляции), Space (Пробел) или Commas (Запятая). Воспользуйтесь меню Separate Columns With (Разделитель столбцов), чтобы задать символы, вставляемые между столбцами данных. По умолчанию задан параметр Paragraphs, но его можно изменить на Space или Commas. Очевидно, что в этих двух меню настройки должны отличаться.

Изменение количества строк и столбцов

QuarkXPress автоматически определяет количество строк и столбцов, необходимое для создания таблицы из выделенного текста. Однако это количество можно увеличить и создать ячейки для последующего заполнения, вводя различные значения в поля Rows и Columns. Также можно сместить данные в правую сторону или вниз таблицы, добавив несколько пустых ячеек в средине таблицы.

Изменение порядка заполнения ячеек

Если по какой-то причине выделенный текст располагается не в том порядке, в котором должны размещаться данные в таблице, то порядок заполнения таблицы можно изменить. Например, если данные приведены в восходящем порядке слева направо (скажем, от дешевых товаров к дорогим), но в таблице они должны стоять в обратном порядке (например, от дорогих к дешевым), воспользуйтесь параметром Cell Fill Order (Порядок заполнения) и измените настройки в нем с Left to Right (Слева направо), Top Down (Сверху вниз) на Right to Left (Справа налево), Top Down (Сверху вниз). Параметры не только говорят сами за себя, но еще и сопровождаются стрелками, которые показывают направления заполнения текстом.

Преобразование таблиц обратно в текст

Если текст не нужно использовать в качестве таблицы, его можно преобразовать обратно в обычный текст. При этом текст копируется из таблицы, а столбцы и строки разделяются заданными символами. При необходимости после преобразования текста удалите таблицу. В некоторых случаях, если текст таблицы нужно редактировать, проще преобразовать ее обратно в текст. Затем, отредактировав текст, преобразуйте его снова в таблицу.

Пошаговые инструкции: преобразования таблицы в текст

1. Выбрав инструмент Content, щелкните в любом месте таблицы, чтобы выделить ее. (Преобразовывается полностью вся таблица).
2. Выберите команду Item⇨Table⇨Convert Table to Text. При этом откроется диалоговое окно Convert Table to Text (Преобразование таблицы в текст) (рис. 19.13).

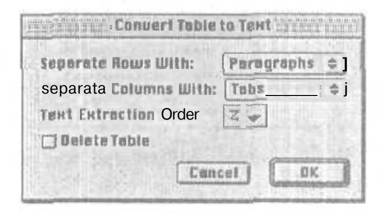


Рис. 19.13. Диалоговое окно Convert Table to Text

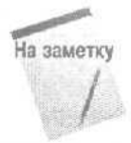
3. Чтобы задать символ, который вставится в конце каждой строки, выберите необходимый параметр из меню Separate Rows With. По умолчанию задан параметр Paragraph, т.е. знак конца абзаца (¶).
4. Чтобы указать символ, который вставится между столбцами данных, выберите параметр из меню Separate Columns With. Обычно это Tabs т.е. символ табуляции.
5. Чтобы преобразованный текст следовал в другом порядке, чем он представлен в таблице, выберите параметр из меню Text Extraction Order (Порядок извлечения текста). Например, это может понадобиться, если колонки текста должны быть строками в таблице, а строки — колонками, После того как порядок изменился, последний элемент колонки стал первым, предпоследний — вторым и т.д.
6. Выставьте флажок опции Delete Table (Удалить таблицу), чтобы удалить таблицу после преобразования в текст.
7. Щелкните на кнопке OK, чтобы поместить преобразованный текст в новый текстовый блок, размер которого равен таблице.

Управление содержимым таблицы

При выбранном инструменте Content можно редактировать и форматировать текст и рисунки в ячейках таблицы точно так же, как в текстовых и графических блоках. Преимущество работы в таблице заключается в том, что можно выделить одновременно несколько строк и столбцов и применить к ним одинаковые атрибуты.

Текст в таблице

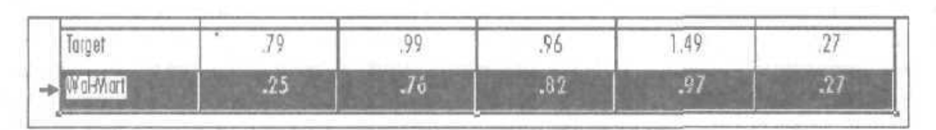
Работа с текстом в таблице подобна управлению текстом в отдельном текстовом блоке. Просто выделите необходимый текст или ячейки и воспользуйтесь параметрами меню Style или диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>), чтобы отредактировать текст или ячейку.



Поскольку ячейки текста ограничены одной колонкой, на вкладке Text диалогового окна Modify и на палитре Measurements элементы управления колонками неактивны.

Чтобы выделить текст в таблице или ячейке, выполните следующие операции.

- Чтобы ввести или отредактировать текст в ячейке, щелкните в ней.
- Чтобы перейти из одной ячейки в другую, воспользуйтесь клавишами со стрелками.
- Для выделения текста в одной ячейке, щелкните и потащите указатель мыши, чтобы выделить диапазон, или воспользуйтесь командой Edit⇨Select All (комбинация клавиш <⌘+A> или <Ctrl+A>), чтобы выделить весь текст в ячейке. Текст также можно выделять щелчками: щелкните дважды, чтобы выделить слово, и пять раз, чтобы выделить весь текст в ячейке.
- Чтобы выделить диапазон текста в нескольких ячейках, щелкните и перетащите указатель мыши над ними.
- Чтобы выделить текст в строке, щелкните на правой или левой границе таблицы. На рис. 19.14 показана выделенная строка.
- Чтобы выделить текст в столбце, щелкните на верхней или нижней границе таблицы.
- Чтобы выделить текст в нескольких строках или столбцах, щелкните и потащите указатель вдоль границы таблицы.



Target	.79	.99	.96	1.49	.27
WalMart	.25	.76	.82	.97	.27

Рис. 19.14. При щелчке вне таблицы при выбранном инструменте Content выделяется вся строка или столбец

Обычно ячейки таблицы можно изменить следующим образом.

- Изменение поля между текстом и границей таблицы Text Inset выполняется на вкладке Text диалогового окна Modify (чтобы отодвинуть текст от границ).

- Изменение вертикального выравнивания Vertical Alignment текста внутри ячейки выполняется с помощью вкладки Text диалогового окна Modify.
- Вставка позиций табуляции и их размещение необходимы, чтобы выровнять столбцы данных.

Графика в таблице

Если в ячейке таблицы содержится графика, ее можно выделить с помощью инструмента Content и изменить размер, расположение и другие характеристики, воспользовавшись обычными параметрами: меню Style для раздела Pictures, правой частью палитры Measurements и вкладкой Pictures диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctri+M>). Если рисунки размещены во всей строке или столбце, щелкните вне таблицы описанным выше образом, чтобы выделить сразу все рисунки и изменить их форматирование одновременно.

Изменение типа ячейки

Когда содержимое ячейки меняется, ее тип можно изменить. Для этого выделите ячейку, а затем выберите соответствующий параметр из подменю Content меню Item: Text, Picture или None. Параметр None используется для ячеек, в которых содержится только цветной фон или переход от одного цвета к другому. Также для изменения типа данных можно выделить несколько ячеек: с помощью инструмента Content, нажав клавишу <Shift> и щелкнув, чтобы выделить ячейки, или щелкнув и потащив вдоль границы таблицы, чтобы выделить столбцы или строки.

Редактирование таблиц

После создания таблицу можно изменять. Можно изменять размер строк и столбцов, их количество, применять цветные фоновые заливки к ячейкам, форматировать сетку и их границы, объединять ячейки и т.д. Для выполнения этих действий используются следующие инструменты.

- Инструмент Content позволяет работать внутри таблицы: выделять ячейки, строки и столбцы, перемещать линии сетки и редактировать содержимое ячеек.
- Инструмент Item дает возможность работать со всей таблицей сразу: перемещать ее, изменять размер и масштаб.
- В диалоговом окне Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) задана вкладка Table, на которой можно определить параметры позиционирования таблицы, на вкладке Runaround — обтекание таблицы текстом, на вкладке Grid — форматирование линий и границ, на вкладке Cell — форматирование ячеек, а на вкладках Text или Picture — поведение содержимого ячеек. Как и в случае других опций, элементы управления в диалоговом окне Modify изменяются в зависимости от выбранного элемента таблицы.
- Палитра Measurements позволяет настраивать размер и размещение таблицы, указывая значения в полях X, Y, W, H. Если текст внутри таблицы выделен с помощью инструмента Content, его можно форматировать, используя палитру Measurements, а также изменять шрифт, размер, выравнивание, межстрочный интервал, межсим-

вольное расстояние и стиль, а также задавать зеркальное отражение текста по горизонтали и вертикали внутри ячейки.

- Подменю Table меню Item содержит команды добавления и удаления строк и столбцов, а также объединения и разбиения ячеек.
- Контекстное меню, которое вызывается с помощью комбинации <Control+щелчок> или щелчком правой кнопкой мыши в любом месте таблицы, предлагает все основные команды управления той частью таблицы, с которой вы работаете. Например, если щелкнуть в ячейке с рисунком при выбранном инструменте Content, отобразятся команды изменения рисунка, а также форматирования таблицы. На рис. 19.15 показано контекстное меню управления текстовой ячейкой. (**Пользователям Mac**: Обратите внимание: если на вкладке Interactive диалогового окна Preferences изменить поведение клавиши <Control>, то для вызова контекстного меню может понадобиться нажимать <Control+Shift>).

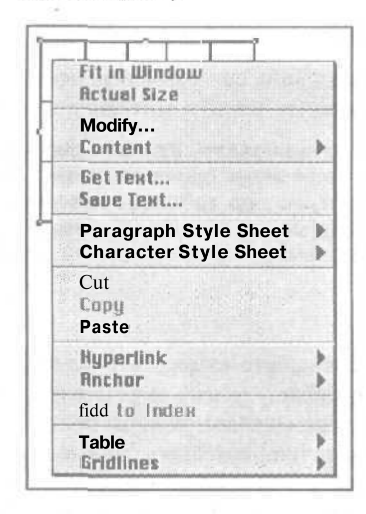


Рис. 19.15. Контекстное меню для ячейки с текстом

Далее рассказано о выделении частей таблицы с целью редактирования и о возможных изменениях данных таблицы.

Выделение элементов таблицы

Перед тем как приступить к работе с содержимым таблицы, его нужно выделить. Самое главное, что нужно запомнить при работе с таблицами, это то, что инструмент Content позволяет работать с тем, что содержится внутри таблицы, а инструмент Item — со всей таблицей.

Выбрав инструмент Item, щелкните, чтобы выделить всю таблицу. При использовании инструмента Content вы можете сделать следующее.

- Щелкните, чтобы выделить ячейку.
- Щелкните на правой или левой границе, чтобы выделить строку.
- Щелкните на верхней или нижней границе, чтобы выделить столбец.
- Щелкните и потащите указатель, чтобы выделить несколько строк или столбцов.
- Нажмите <Shift> и щелкните, чтобы выделить несколько ячеек, как показано на рис. 19.16.

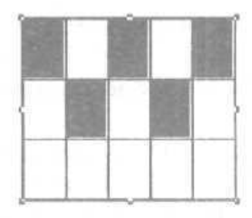


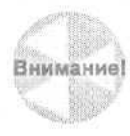
*Рис. 19.16. Чтобы **выделить** несколько ячеек, **нажмите** клавишу <Shift> и щелкните на них, предварительно выбрав инструмент Content*



Работа с ячейками в таблице подобна управлению отдельными элементами в группе. Чтобы изменить отдельный элемент группы, его нужно выделить с помощью инструмента Content

Управление всей таблицей

Выделив всю таблицу с помощью инструмента Item, ее можно перемещать, изменять размер, задавать формат горизонтальных и вертикальных линий и обтекание текстом.



Заметьте, что для всей таблицы нельзя задать фон или рисунок — единственное, что можно — это задать для всех ячеек одинаковый цвет фона. Поскольку этот цвет нельзя указать как None, то под таблицей невозможно разместить графические блоки с рисунками. Это значительно ограничивает работу с фоном, который является рисунком — довольно досадное упущение разработчиков.

Перемещение таблицы

Чтобы переместить таблицу, сначала ее необходимо выделить с помощью инструмента Item, а затем перетащить в новое место. Целую таблицу можно вырезать и вставлять, и таким образом перемещать на другую страницу. При перемещении таблицы пользуйтесь линейками и полями X и Y палитры Measurements, чтобы точно разместить данные. Задать расположение таблицы также можно в полях Origin Across и Origin Down на вкладке Table диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).

Изменение размера таблицы

Изменение размера таблицы подобно изменению размера других элементов — выделите таблицу, воспользовавшись инструментом Item, и потащите за любой маркер на границе выделения. Размер таблицы, строк, столбцов и ячеек изменяется автоматически при изменении расположения маркера. Чтобы получить дополнительные возможности, при перемещении маркера нажмите приведенные ниже клавиатурные сокращения.

- Чтобы таблица получилась квадратной, нажмите клавишу <Shift>.
- Чтобы изменить размер содержимого ячейки и границы вместе с таблицей, нажмите <⌘> или <Ctrl>.
- Чтобы таблица осталась квадратной, а размер содержимого и границ изменился, нажмите <Shift+⌘> или <Ctrl+Shift>.
- Чтобы пропорционально изменить размер содержимого ячейки и границ, нажмите <Option+Shift+⌘> или <Ctrl+Alt+Shift>.

Размер таблицы также можно изменить, указав новые значения в полях W и H палитры Measurements или Width и Height вкладки Table диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).

Обтекание таблицы текстом

В отличие от других элементов в QuarkXPress существует правило обтекания таблиц текстом: текст должен располагаться за внешними границами таблицы. (Это значит, что нельзя расположить таблицу поверх другого текста, что, в принципе, и понятно, т.к. нельзя будет прочитать ни таблицу, ни заданный под ней текст). Чтобы определить обтекание для таблицы, выделенной с помощью инструмента Item, воспользуйтесь вкладкой Runaround диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). Хотя сразу нельзя точно выбрать тип обтекания, все же можно указать значения Top, Left, Bottom и Right границ обтекания.



Более подробная информация об обтекании текстом элементов изложена в главе 23,

Форматирование линий сетки таблицы

Когда таблица выделена с помощью инструмента Item, в диалоговом окне Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) появляется вкладка Grid. На вкладке Grid задаются параметры изменения внешнего вида всех горизонтальных и вертикальных линий (в том числе внешних границ), из которых состоит таблица. Немного необычно, но для таблицы нельзя задавать разные рамки для разных ячеек— все горизонтальные и вертикальные линии должны быть одинаковой толщины.



Ограничения в средствах управления таблицами означают, что нельзя задать рамку или толстую линию под заголовком. Но можно разместить блок с рамкой в качестве фона при выбранном параметре None и параметре обтекания None вверху таблицы. Также можно нарисовать толстые линии и поместить их вверху таблицы. Но поскольку элементы таблицы нельзя группировать (команда Item⇨Group или комбинация клавиш <⌘+G> или <Ctrl+G>), подобные эффекты лучше применять, когда работа над таблицей практически завершена.

Пошаговые инструкции: использование вкладки Grid

1. Выделите таблицу с **помощью инструмента** Item.
2. Щелкните дважды на таблице, чтобы открыть диалоговое окно Modify, а затем перейдите на вкладку Grid.
3. Щелкните на одной из трех кнопок справа, чтобы задать (сверху вниз), линии сетки, которые нужно переформатировать: только горизонтальные, горизонтальные и вертикальные или только вертикальные (рис. 19.17).
4. В поле Width укажите толщину линий сетки.
5. В разделах Line и Gap и меню Style укажите внешний вид линий сетки. Вносимые изменения отображаются в области предварительного просмотра.
6. Чтобы горизонтальные линии отличались от вертикальных, щелкните на другой кнопке сетки (не закрывая диалоговое окно и задавая снова все настройки).
7. Завершив форматирование линий сетки, щелкните на кнопке OK.



Элементы управления Width, Style, Line и Gap на вкладке Grid идентичны тем, что находятся на вкладке Frame; более подробная информация об использовании этих элементов управления описана в главе 8.

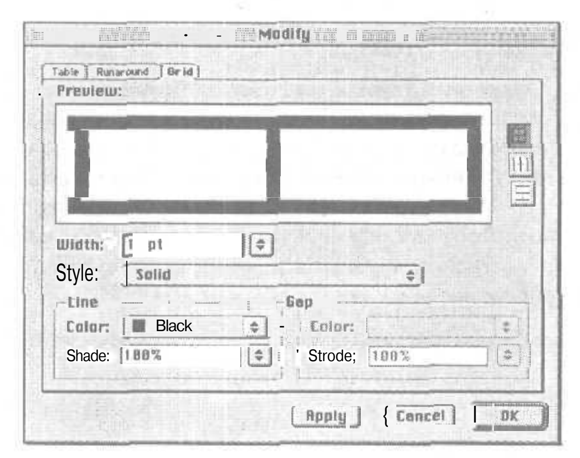


Рис. 19.17. ***Вкладка Grid*** *диалогового окна Modify*

Привязка таблицы к тексту

При управлении таблицей, часто ее необходимо расположить рядом с определенным текстом, — например, небольшой диаграммой, иллюстрирующей абзац выше. В качестве решения таблицу можно привязать к определенному месту в тексте. Эта операция выполняется по принципу привязки любых других элементов. Используя инструмент Item, выделите таблицу и выберите команду Edit⇨Cut или нажмите <⌘+X> или <Ctrl+X>. Выберите инструмент Content, щелкните в тексте и выберите Edit⇨Paste, нажмите <⌘+V> или <Ctrl+V>. Убедитесь в том, что колонка или текст, к которому привязывается таблица, достаточно широка,

If you're looking for school supplies, check out our chart of the best prices in town.¶

Store	Glue ↵ Elmer's, 4 oz.	Scissors ↵ child's	Tape ↵ Scotch's, small
King-Soopers	99	1.75	1.65
Long's-Drug	1.39	2.59	99
Office fepot	.99	1.99	99
Office-Max	.99	1.97	.99
Rite-Aid	1.49	1.99	1.19
Super-Kmart	79	1.39	.89
Target	79	.99	.96
Wal-Mart	.25	.76	.82

X: 1" W: 4.012" Y: 0.5" H: 7.5" Cols 1 auto 0 Helvetica 12 pt

Рис. 19.18. Эта привязанная таблица занимает собственный абзац, а к абзацу применен автоматический межстрочный интервал, определяющий свободное место над таблицей

чтобы обтечь ее. Также полезно расположить таблицу в ее собственном абзаце и применить к этому абзацу автоматический межстрочный интервал, чтобы над абзацем было достаточно свободного места. На рис. 19.18 показан пример привязанной таблицы.

Управление строками и столбцами

Каждый раз при изменении данных в таблице или при изменении ее дизайна можно изменить соответственно строки и столбцы. Можно добавлять и удалять их, а также изменять размер.

Изменение размера строк и столбцов

Чтобы изменить размер строки или столбца, выберите инструмент Content и подведите указатель мыши к линии сетки. Затем потащите линию сетки вверх или вниз, как показано на рис. 19.19. При перемещении линии сетки размер строк и столбцов изменяется соответствующим образом.

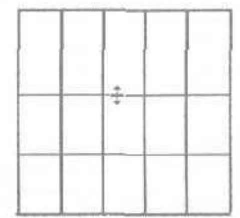


Рис. 19.19. Переместите линию сетки, чтобы увеличить строку

Чтобы задать точный размер строки или столбца, воспользуйтесь вкладкой Cells диалогового окно Modify.

Пошаговые инструкции: числовое изменение размера таблицы и строки

1. Выбрав инструмент Content, выделите строки или столбцы, размер которых нужно изменить. (Также можно нажать клавишу <Shift> и щелкнуть вне таблицы, чтобы выделить и строки, и столбцы).
2. Выберите команду Item⇨Modify или нажмите <⌘+M> или <Ctrl+M>, а затем перейдите на вкладку Cells (рис. 19.20).

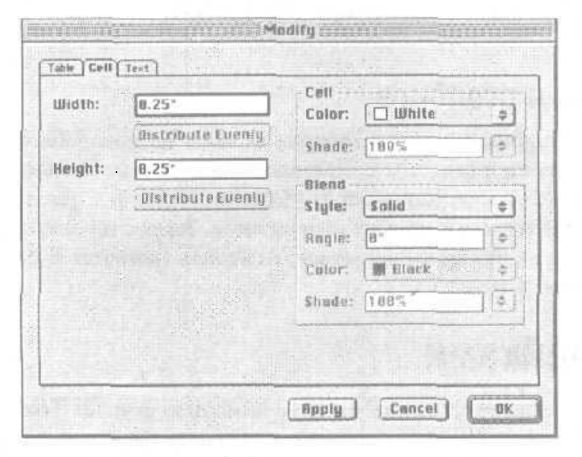
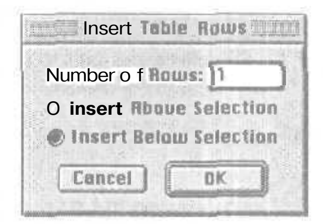


Рис. 19.20. Вкладка Cells диалогового окна Modify

3. Чтобы задать фиксированную ширину для выделенных столбцов, введите значение в поле Width, Чтобы сделать столбцы равной ширины, щелкните на кнопке Distribute Evenly (Равномерное распределение). (Если кнопка не активная, значит, столбцы и так одинаковой ширины).
4. Чтобы указать фиксированную высоту для выделенных строк, введите значение в поле Height. Чтобы сделать строки одинаковой высоты, щелкните на кнопке Distribute Evenly. (Если кнопка не активная, значит, строки и так одинаковой высоты).
5. Щелкните на кнопке Apply, чтобы подтвердить изменения, а затем щелкните на кнопке OK.

Вставка строк и столбцов

Если таблица должна вмещать больше информации, чем планировалось вначале, то при необходимости можно добавить строки и столбцы. Строки и столбцы можно добавлять над и под текущей выделенной строкой. Чтобы вставить строку или столбец, воспользуйтесь командой Item⇨Table⇨Insert Rows или Item⇨Table⇨Insert Columns. В открывшемся диалоговом окне Insert Table Rows или Insert Table Columns (рис. 19.21) можно указать, сколько строк или столбцов нужно вставить в таблицу.



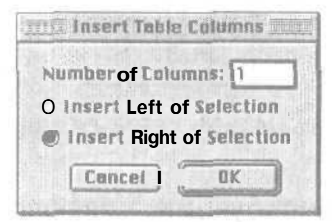
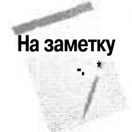


Рис. 19.21. В диалоговых окнах Insert Table Rows и Insert Table Columns можно указать, сколько столбцов и строк нужно добавить в таблицу



По умолчанию при добавлении строк и столбцов таблица становится шире и длиннее. Если размер таблицы не должен изменяться, но при этом изменяется количество строк и столбцов, выставьте флажок опции Maintain Geometry (Сохранить размеры таблицы) на вкладке Table диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).

Удаление строк и столбцов

Если строки или столбцы данных в таблице больше не понадобятся, их можно удалить. Для этого выделите строки и столбцы с помощью инструмента Content и выберите команду Item⇨Table⇨Delete Rows или Item⇨Table⇨Delete Columns. При этом удалятся не только выделенные строки или столбцы, но и их содержимое. Запрос на подтверждение удаления не появляется, но, к счастью, это действие можно отменить (команда Edit⇨Undo или комбинация клавиш <⌘+Z> или <Ctrl+Z>).

Работа с ячейками

Кроме вставки в ячейки текста и рисунков (с помощью вкладок Text и Picture диалогового окна Modify), к выделенным ячейкам можно применять цветовой фон. Также можно объединять ячейки, при этом охватываются несколько строк или столбцов.

Задание фона ячейки

Чтобы в ячейке добавить цветной фон, сначала выделите ее с помощью инструмента Content. Затем воспользуйтесь разделами Cell и Blend вкладки Cells диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>), чтобы задать цвет фона или создать переход от одного цвета к другому. Также можно воспользоваться палитрой Colors (команда View⇨Show Colors или клавиша <F12>). Обратите внимание на то, что если переход задавать для нескольких ячеек, то он вставляется в каждую ячейку — он не охватывает несколько ячеек сразу.



Подробная информация о применении цветов и создании переходов от одного цвета к другому приведена в главе 21.

Объединение ячеек

Чтобы ячейки охватывали несколько строк или столбцов, их можно объединить. Это удобно, когда нужно разместить рисунок в верхней или в нижней части таблицы. Для этого нажмите <Shift> и выделите мышью несколько ячеек, предварительно выбрав инструмент Content. (В прямоугольном выделении должны участвовать соседние ячейки — нельзя перепрыгивать по таблице из ячейки в ячейку по диагонали). Затем выберите команду Item⇨Table⇨Combine Cells (Элемент⇨Таблица⇨Объединить ячейки). Чтобы отменить объединение ячеек, выберите конечную ячейку и выполните команду Item⇨Table⇨Split Cells (Элемент⇨Таблица⇨Разделить ячейки).

Резюме

Настройка табуляций и таблиц играет важную роль в организации информации в QuarkXPress. Использование обоих средств повышает возможности получения корректных текстовых файлов без лишних символов и вспомогательных элементов, применяемых для разделения информации. При работе с этими средствами помните о следующем.

- Выберите команду View⇨Show Invisibles (комбинация клавиш <⌘+I> или <Ctrl+I>), чтобы отобразить символы табуляций, конца абзацев, пробелов и другие скрытые в тексте символы. Это поможет правильно расставить позиции табуляции и преобразовать текст в таблицу.
- Позиции табуляции задаются для целого абзаца и настраиваются на вкладке Tabs диалогового окна Paragraph Attributes (команда Style⇨Formats или комбинация клавиш <Shift+⌘+T> или <Ctrl+Shift+T>). Позиции табуляции также можно расставить вручную, воспользовавшись линейкой табуляции, которая отображена над текстовым блоком или на вкладке Tabs.
- Инструмент Table на панели инструментов позволяет создавать таблицы с нуля. Затем в них можно вводить текст. Однако в готовую таблицу импортировать текст сложно,
- Выделенный текст можно преобразовать в таблицу, а выделенную таблицу — обратно в текст с помощью команд подменю Table меню Item.
- Таблицы состоят из сгруппированных текстовых, графических и бесконтекстных блоков. Эти блоки можно заполнять и изменять, как и другие элементы окна.
- Диалоговое **окно** Modify, открытое из меню **Item,** подменю **Table и** контекстное **меню,** которое отображается для таблиц, содержат команды **размещения, изменения** размера и форматирования **таблиц.**

Графические объекты

ЧАСТЬ



В этой части...

Работа с графическими изображениями — одна из основных составляющих дизайна страницы. Именно рисунки и другие графические объекты, будучи наиболее эффектными элементами страницы, как правило, привлекают внимание читателя. Графика, как и текст, обычно создается вне QuarkXPress. Поэтому вам необходимо знать, как разрабатывать такие графические изображения, которые затем можно легко и эффективно использовать в среде QuarkXPress.

Графика не просто украшает страницу — она задает общее представление о содержимом страницы и характере изложения материала. А значит, к созданию визуальных эффектов нужно подходить так же серьезно, как и к разработке текста и макета страницы. В этом вам поможет QuarkXPress, которая предлагает целый ряд графических инструментов для импорта, разработки и изменения изображений.

В этой части мы расскажем о том, как подготовить изображения к импортирования, как обращаться с импортированными рисунками, как управлять растровыми изображениями (например, сканированными фотографиями) и объединять текст и графику в одно целое путем обтекания графического изображения текстом или интеграции текста и рисунков.

ГЛАВА

20

Управление графическими изображениями

В этой главе...

Подготовка графических файлов

Импортирование графических файлов

Связь с исходным изображением

Сохранение документа в качестве EPS-файла

Резюме

Большинство графических изображений— фотографий, диаграмм, графиков и иллюстраций, которые вы будете использовать в среде QuarkXPress, — получены в других приложениях. Обычно они представляют собой отдельные файлы, созданные в Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Macromedia FreeHand. Для того чтобы успешно импортировать и распечатать графические файлы, используя QuarkXPress, их необходимо правильно подготовить. Изображения в формате EPS можно импортировать также из макетов, созданных в QuarkXPress, и затем использовать в других документах QuarkXPress.

Подготовка графических файлов

QuarkXPress поддерживает наиболее популярные форматы графических файлов. Для выполнения некоторых операций рекомендуется использовать любой из них. Придерживайтесь следующих основных правил.

- **Сохраняйте векторные рисунки в форматах EPS или PICT.** Эти объектно-ориентированные форматы поддерживают векторные данные. Векторные файлы содержат инструкции по получению различных фигур.
- **Сохраняйте растровые изображения (фотографии и изображения, полученные сканированием) в форматах TIFF, Photo CD или PICT.** Эти растровые форматы поддерживают данные, представленные в пиксельной форме. Растровые файлы состоят из последовательности точек или пикселей, из которых строится конечное изображение.

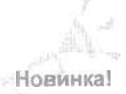
- **Файлы PICT и EPS могут иметь векторный или растровый формат в зависимости от исходного изображения и от того, в какой программе оно создано или было импортировано.** Если при увеличении изображение в формате PICT становится зернистым, то оно растровое. (Однако этот метод определения природы изображения не срабатывает, когда речь идет о файлах EPS, поскольку в QuarkXPress векторный рисунок можно просмотреть только в режиме с низким разрешением, а при увеличении в таком режиме изображение всегда кажется зернистым).
- **Если вы работаете с форматом PostScript, используйте типы файлов EPS и TIFF.** В файлах EPS могут использоваться шрифты PostScript. Эти файлы могут быть цветоделенными, при условии, что они получены в таких программах, как Adobe Illustrator, CorelDraw, Macromedia FreeHand или Deneba Canvas. Кроме того, файлы EPS поддерживают огромное количество графических атрибутов. QuarkXPress позволяет изменять полутоновые файлы TIFF, задавая нужную контрастность изображения, линейный растр и другие параметры.

Форматы файлов, которые поддерживает QuarkXPress

QuarkXPress импортирует файлы перечисленных ниже форматов. Если в этом списке отсутствует формат вашего графического файла, велика вероятность того, что QuarkXPress сохранит этот файл или экспортирует его в один из поддерживаемых программой форматов. В приведенном списке курсивом выделены расширения имен файлов, принятые в Windows.

- BMP, растровый формат для Windows. *.BMP, .DIB*
- EPS, векторный формат, инкапсулированный PostScript, использовать который предпочитают профессиональные дизайнеры — формат, традиционно применяемый в Adobe Illustrator. *.EPS, .AI* (QuarkXPress также поддерживает DCS — цветоделенный вариант формата EPS, полное название которого — Document Color Separation).
- GIF (сокр. от Graphics Interchange Format), формат графического обмена, который традиционно используется для Web-документов. *.GIF*
- JPEG (сокр. от Joint Photography Experts Group), формат сжатия изображений, который часто используется для Web-документов. *.JPG*
- PCX, популярный в среде DOS формат, применяемый в программе Paintbrush; часто используется и в Windows. *.PCX*
- Photo CD, формат Kodak, используемый для обработки фотоснимков, хранящихся на компакт-дисках; часто применяется для создания каталогов изображений. *.PCD*
- PICT, стандартный графический формат для систем Mac (может быть растровым или векторным); редко используется при создании документов на профессиональном уровне; применяется в основном для разработки недорогих графических объектов. *.PICT*
- Portable Document Format (PDF), формат, известный также под названием Acrobat PDF; вариант EPS, который обычно используется для представления форматированных документов. *.PDF*
- Portable Network Graphics (PNG), современный растровый формат, разработанный компанией Adobe Systems для Web-документов. *.PNG*
- RLE, или Run Length Encoded, растровый формат кодирования длин серий — вариант формата BMP для операционных систем OS/2. *.RLE*

- Scitex CT, формат многотонового растрового изображения, применяемый в допечатных системах Scitex. ,CT
- TIFF (Tagged Image File Format); стандартный растровый формат для профессиональных графических редакторов и издательских систем. .TIF
- WMF (Windows Metafile Format), "родной" формат среды Windows; редко используется для создания профессиональных документов, .WMF



QuarkXPress 5, в отличие от предыдущих версий, поддерживает импорт файлов в форматах PDF и PNG. В QuarkXPress 5 для Mac появляется возможность импорта файлов в формате GIF; версия для Windows поддерживала импорт данного формата уже в версии 4.



Формат WMF поддерживается только QuarkXPress для Windows. Все остальные графические форматы импортируются обеими версиями программы: для Windows и Mac.



Некоторые фильтры импорта требуют установки обязательных компонент или надстроек. Программа не будет отображать определенные графические файлы без обязательных компонент (импорт файлов в форматах GIF и JPEG), однако вы можете работать в QuarkXPress без надстроек. Если вам не удается импортировать файл в формате PDF, Photo CD, PNG или сжатый файл в формате TIFF, проверьте, установлены ли у вас надстройки PDF Import, Photo CD Import, PNG Import и LZW Import.

Представление файлов EPS

Формат EPS имеет несколько разновидностей, поэтому не все файлы в нем одинаковы. Импортируя EPS-файлы в QuarkXPress, вы будете замечать существенные отличия. В следующих разделах мы обсудим проблемы, связанные с импортированием файлов в формате EPS.

Заголовки предварительного просмотра

Заголовки предварительного просмотра — это отображаемая версия изображения в формате EPS. Поскольку Mac и Windows не используют PostScript для отображения рисунков на экране, они не могут интерпретировать файл PostScript непосредственно. Именно поэтому многие программы добавляют заголовки предварительного просмотра создаваемым EPS-файлам. Когда вы импортируете EPS-файл, то сначала видите только большой серый прямоугольник и надпись *PostScript Picture* (рисунок PostScript). Этот файл либо не имеет заголовка предварительного просмотра, либо заголовок представлен в неправильном формате. Напечатать такой рисунок несложно, однако задать его правильное расположение и скрыть ненужные части трудно: страницу приходится распечатывать вновь и вновь, чтобы увидеть результаты своей работы. Это условие обязательно для EPS-файлов, импортированных из Mac и Windows, поскольку в каждой из платформ используется собственный формат заголовков EPS-файлов (PICT или JPEG в Mac; TIFF или WMF в Windows).

Сразу после импорта изображения вы можете проверить, имеет ли оно заголовок предварительного просмотра, проверив область Preview (Предварительный просмотр). Когда вы щелкаете на имени файла кнопкой мыши, появляется область предварительного просмотра. Если эта область серого цвета, то файл либо не имеет заголовка, либо заголовок предварительного просмотра имеет несовместимый формат. QuarkXPress для Mac читает заголовки всех трех типов, а QuarkXPress для Windows — только заголовки в формате TIFF. В поле Type (Тип), которое расположено под списком имен файлов, указывается тип файла выбранного вами изображения.

Создание заголовка предварительного просмотра

Если ваше изображение не имеет заголовка или этот заголовок представлен в нечитаемом формате, используйте следующий прием. Распечатав графическое изображение в формате EPS, преобразуйте графический блок в свободно изменяемый блок, используя команду Item⇨Shape (Элемент⇨Фигура). Затем измените блок так, чтобы рисунок по размеру соответствовал контуру графического изображения, которое вы напечатали. Если это возможно, преобразуйте EPS-файл в формат TIFF и импортируйте файл этого формата в блок для того, чтобы получить нужный контур изображения. Изображение в формате TIFF прекрасно отображается на экране, следовательно — вам не придется вновь и вновь выводить изображение на печатающее устройство для анализа. Закончив работу, замените TIFF-файл исходным файлом в формате EPS.

Вне зависимости от того, на какой платформе — Mac или Windows — вы работаете с программой QuarkXPress, при создания заголовка EPS-файла, создаваемого в Mac, следует, по возможности, сохранять его в формате TIFF. Это правило действительно для большинства программ для Mac. Для программ для Windows используйте заголовок предварительного просмотра Mac. Если такой опции вы не обнаружите, воспользуйтесь функцией предварительного просмотра TIFF-заголовков. (Исключение из этого правила составляют файлы, созданные в Adobe Illustrator. Для них в QuarkXPress для Windows используйте заголовок изображения для Windows.)

Некоторые исключения

Наиболее популярные программы создания векторных иллюстраций и редактирования растровых изображений совместимы с несколькими операционными средами. Файлы, созданные с помощью этих программ, поддерживаются как в Mac, так и в Windows. На сегодняшний день проблема заголовков для EPS-файлов стоит не так остро, поскольку разработчики графических программ зачастую учитывают тот факт, что файлы должны отображаться в обеих операционных системах. Следовательно, трудности в управлении заголовками могут возникнуть только при использовании устаревших версий приложении. Однако некоторые исключения все же существуют.

- **Устаревшие версии большинства программ для Windows не могут создавать соответствующие заголовки EPS-файлов для Mac.** В процессе экспорта файла, CorelDraw 5 создает для файлов EPS черно-белый заголовок с низким разрешением (даже в том случае, если установлена высокая разрешающая способность). Adobe Illustrator 4.0 не может генерировать заголовок, совместимый с Mac. Графический редактор Arts & Letters ныне покойной корпорации Computer Support, подобно программе CorelDraw, создает только черно-белый заголовок предварительного просмотра и то при условии, что в качестве его формата выбран TIFF (используйте кнопку Setup (Настройка) диалогового окна Export (Экспорт)).
- **Если вы планируете распечатать файл EPS в Windows, сохраняйте файл в формате ASCII, а не в бинарном виде.** Если вы сохраните файл EPS с бинарным кодом, то, вероятно, не сможете распечатать его в Windows.

Цвета

Если вы создаете цветные изображения в программе разработки векторных иллюстраций, используйте цветовую палитру CMYK или технологические цвета. Если вы применяете палитру CMYK, то конечные цвета по определению композитные. В программе QuarkXPress все цвета, заданные в файле EPS, автоматически добавляются на палитру Colors (Цвета) текущего документа и считаются специальными. (Вы можете сделать тот или иной цвет основ-

ным, применив команду Edit⇨Colours (Редактировать⇨Цвета), или используя контекстное меню палитры Colors; подробнее об этом — в главе 28.)

Для того чтобы применить функцию цветоделения QuarkXPress к импортированным файлам EPS, необходимо правильно определить цвета. (Если вы собираетесь распечатать изображение на цветном принтере, и вам не нужно его цветоделить, то не обращайте внимание на рекомендации, приведенные ниже.)

Цветоделение

Если графический редактор, в котором вы работаете, следует спецификации Adobe для файлов EPS (например, Adobe Illustrator, CorelDraw и Macromedia FreeHand), QuarkXPress выполнит цветоделение файла EPS вне зависимости от того, какие цвета — композитные или технологические — используются в нем. Средство Canvas автоматически преобразует технологические цвета Pantone в композитные цвета режимов RGB или CMYK. Работая в других программах, создавайте цвета на основе палитры CMYK. В этом случае вы сможете распечатать цвстоделенное изображение из QuarkXPress.

Цвета PANTONE

Для того чтобы определить цвета документа, большинство художников используют модель PANTONE. Поэтому библиотеку образцов PANTONE всегда полезно иметь под рукой. В этом справочнике вы найдете значения цветов CMYK, соответствующие нужному цвету Pantone. *(The PANTONE Process Color Imaging Guide CMYK Edition*— одна из существующих на сегодняшний день библиотек цветов, в которой рядом с каждым из цветов Pantone указан соответствующий цвет CMYK, его имитирующий.)

Аббревиатура *CV* после номера цвета системы PANTONE в диалоговых окнах программы QuarkXPress (и других программ) означает *computer video* (компьютерное представление). Эти буквы служат предупреждением о том, что цвет, который вы видите на экране, при печати может выглядеть иначе. Так происходит потому, что работа монитора и печать на бумаге основаны на разных принципах. Цвета на экране и при печати не могут точно совпадать, даже при условии точной калибровки устройств. То же самое верно и для таких цветовых палитр, как Focoltone и Trumatch.

Если в вашем распоряжении нет книги образцов Pantone, в QuarkXPress вы можете задать цвет как цвет PANTONE, а затем переключиться на палитру CMYK. QuarkXPress немедленно преобразует цвет PANTONE в CMYK, и вы будете знать, какое значение цвета следует использовать в графическом редакторе (если этот редактор не поддерживает PANTONE). Многие профессиональные графические редакторы, включая Adobe Illustrator, поддерживают PANTONE и при этом также преобразовывают цвета из одного цветового режима в другой. Если у вас есть выбор (а в QuarkXPress он есть), используйте цветовую палитру PANTONE, поскольку она рассчитана на выпуск печатной продукции с помощью печатных станков, использующих модель CMYK.



Подробнее о том, как задавать цвета и управлять цветными изображениями, читайте в главе 28.

Калиброванный цвет

При условии установки стандартной надстройки Quark CMS программа QuarkXPress может проводить цветоделение документов, цвета изображений которых не соответствуют палитре CMYK. (Аббревиатура CMS расшифровывается как Colour Management System —

Система управления цветами.) Эта надстройка выполняет калибровку цветов при печати (вне зависимости от того, будет ли файл распечатан на цветном принтере или традиционным способом — на типографском станке) с учетом особенностей устройств ввода и вывода.

Импортирование файлов цветных изображений

Импортируя файлы цветных изображений, не забывайте изменять цветовой профиль, задаваемый надстройкой Quark CMS (если вы его используете) для изображений, которые созданы с помощью заданных по умолчанию устройств. Например, для изображений палитры RGB по умолчанию часто задается профиль NEC MultiSync 1.5 Gamma, поскольку файлы TIFF и PICT, которые вы обычно используете, создаются в системе Mac с монитором этого типа. Если же вы импортируете сканированное изображение, профиль необходимо изменить так, чтобы он соответствовал используемому сканеру. Сделать это можно, выбрав соответствующий файл во всплывающем меню диалогового окна Get Picture (Получение изображения). Заметим, что это меню может появиться не сразу, поскольку QuarkXPress сначала просматривает изображение, выясняя, не сохранен ли нужный профиль в самом изображении (профиль Metric Color Tag (MCT) — Метрический дескриптор цвета). После импортирования изображения вы можете изменить его профиль (выбрав команду Utilities⇨Usage (Утилиты⇨Использование), а затем перейдя на вкладку Profiles (Профили) или на палитре Profile Information (Сведения о цветовом профиле).

DCS и DCS2

Формат DCS (Document Colour Separation — цветоделение документов) — это вариант EPS, состоящий из пяти файлов: EPS-файла предварительного просмотра и четырех цветоделенных копий (голубого, пурпурного, желтого и черного цветов). Использование этого формата позволяет ускорить процесс печати и обеспечивает правильное цветоделение при изготовлении форм для типографской печати. В сервисных бюро, предоставляющих услуги цветоделения, файлы DCS предпочитают стандартным EPS-файлам. (Формат DCS2 отличается от DCS тем, что он объединяет все формы в один файл и поддерживает использование как CMYK, так и технологических цветов.)

Управление шрифтами

Используя разнообразные шрифты в тексте, который входит в графический файл, вы можете преобразовать последний в кривые (векторные формы). Это преобразование гарантирует правильную распечатку текста на любом принтере.

Если вы не преобразовываете текст в кривые перед тем, как распечатать файл EPS, принтер или сервисное бюро потребуют от вас шрифты, применяемые в нем. В противном случае текст будет распечатан другим шрифтом (вероятнее всего, Соипег). Учтите, что в области Fonts (Шрифты) диалогового окна Usage (Использование) (команда Utilities⇨Usage) QuarkXPress не указывает шрифты, которые использованы в графическом файле. Поэтому для специалистов по созданию макетов и работников сервисного бюро единственная возможность узнать, какие шрифты следует использовать, — отобразить отчет Collect for Output (о нем рассказано в главе 36).

Растровые изображения

Растровые форматы проще векторных, поскольку они состоят из горизонтальных линий точек (пикселей), а не из математических зависимостей, указывающих, как рисовать ту или

иную фигуру. Однако это не означает, что все растровые форматы одинаковы. В следующих разделах мы рассмотрим различия, существующие между растровыми форматами.

TIFF

Самым популярным среди дизайнеров растровым форматом является TIFF — Tagged Image File Format, разработанный фирмой Aldus Corporation (позднее приобретенный компанией Adobe Systems) и компанией Microsoft Corporation. TIFF поддерживает глубину цвета 24 бит (16,7 миллионов цветов) в цветовых палитрах RGB и CMYK. Основные графические редакторы поддерживают формат TIFF как для Mac, так и для Windows. Формат TIFF может применяться для файлов полутоновых и черно-белых изображений. Основным преимуществом формата TIFF перед другими форматами, которые также поддерживают высокую глубину цвета (например, PICT), является оптимизация QuarkXPress под его использование. QuarkXPress умеет управлять настройками контрастности полутоновых изображений в формате TIFF, делая их более четкими, можно сказать, даже эффектными. При использовании других растровых форматов QuarkXPress не может выполнять подобные настройки (см. главу 21).

Существует несколько вариантов формата TIFF, и ни одна программа, в том числе и QuarkXPress, не поддерживает их все. Ниже приведено несколько рекомендаций по правильному сохранению файлов TIFF для оптимального использования в QuarkXPress.

- У вас не должно возникнуть проблем, если вы будете использовать формат TIFF со сжатием данных методом LZW, как для Mac, так и для Windows. Если у вас все же возникают трудности при работе со сжатыми файлами TIFF, откажитесь от сжатия в формате TIFF.
- Если вы планируете проводить цветоделение документа QuarkXPress, лучше всего сохранить TIFF-файл в режиме CMYK (Adobe Photoshop поддерживает этот формат), поскольку QuarkXPress может выполнить цветоделение файла, сохраненного в другом формате, только при наличии надстройки Quark CMS.
- Сохраняйте альфа-каналы для 24-битных изображений TIFF. Это очень удобно для создания обтравочных контуров в QuarkXPress (см. главу 22).
- Сохраняйте обтравочные контуры, если вы создаете таковые для графических файлов в QuarkXPress. С помощью обтравочных контуров в QuarkXPress можно, при желании, выполнять контурную обрезку изображения текстом.



Новинка!

Обратите внимание — в QuarkXPress 5 появилась возможность работать сразу с несколькими обтравочными контурами в одном изображении. Предыдущие версии программы поддерживали только один обтравочный контур.

- Если вы выполняете калибровку цвета в Photoshop 2.51 и более поздних версиях, или же работаете в любой другой программе, которая сохранят калиброванный цвет в формате Metric Colour Tags, не забудьте активизировать опцию Metric Colour Tags прежде, чем сохранить файл. Это позволит системе управления цветами программы QuarkXPress более качественно воспроизвести изображение.

PCX

Как и TIFF, PCX поддерживает цветные, полутоновые и черно-белые изображения.

PICT

Стандартный формат для рисунков в Mac, PICT (что означает Picture — изображение) также поддерживает растровые изображения и применяется в Mac для создания так называемых "копий экрана". QuarkXPress импортирует файлы PICT без особых проблем. Изображение можно цветоделить только при использовании надстройки Quark CMS. В векторном формате PICT графика преобразовывается в кривые. Поэтому не имеет значения, присутствует ли в изображении текст — файл распечатывается одинаково качественно как на принтере, так и в сервисном бюро.

Photo CD

Этот формат, как и остальные растровые, не требует специальной подготовки изображения. Это большой плюс, поскольку пользователи не могут контролировать формат изображения, Требуемый формат определяется в сервисном бюро, где, согласно патентованной технологии Kodak, изображение с 35 мм пленки превращается в цифровые данные. Надстройка Quark CMS позволяет цветоделить файлы Photo CD в QuarkXPress.

JPEG

Формат со сжатыми данными JPEG (Joint Photography Experts Group — Объединенная группа экспертов по машинной обработке фотоизображений) часто используют для больших изображений, а также рисунков, которые включают анимацию или видеоролики. Изображения, сжатые с помощью этого формата, не настолько детальны, как хотелось бы. Поэтому рисунки, предназначенные для печати, чаще всего сохраняют в формате TIFF. Использование формата JPEG оптимально для мониторов с низкой разрешающей способностью. Кроме того, файлы в этом формате занимают значительно меньше места на диске, по сравнению с файлами TIFF. Поэтому JPEG очень часто используют при создании Web-документов.

GIF

Формат GIF (Graphics Interchange Format — Формат графического обмена) — это очень простой растровый формат с ограниченной разрешающей способностью и цветовой палитрой. Файлы в формате GIF занимают мало места на диске. Благодаря небольшим размерам, файлы GIF очень популярны в Web

PNG

Формат PNG (Portable Network Graphics — Переносимая сетевая графика) создан компанией Adobe в качестве альтернативы формату GIF. Этот формат поддерживает более высокое разрешение и располагает сравнительно богатой цветовой палитрой. При этом файлы в формате PNG не занимают много места. Формат PNG еще не имеет широкого применения в Web-документах, поскольку он создан всего несколько лет назад.

Импортирование графических файлов

Располагать изображения в блоках несложно. Просто выделите блок и нажмите комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E> или выберите File⇨Get Picture (Файл⇨Получить изображение). Появится стандартное диалоговое окно Open (Открыть), в котором вы сможете переместиться на нужный диск в ту папку, где хранится необходимый файл. На рис. 20.1 показаны диалоговые окна в Mac и Windows. Если вы импортируете изображение в блок, в котором уже есть изображение, исходное изображение будет заменено новым.



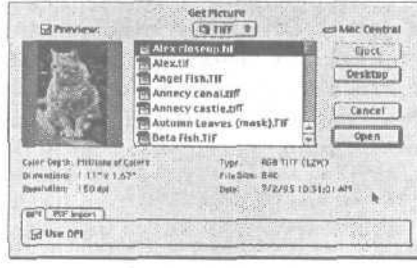


***Рис.** 20.1. Диалоговые окна **Get Picture** в Windows (слева) и Mac (справа)*



Если в процессе импортирования цветного изображения вы будете удерживать нажатыми клавиши <⌘> или <Ctrl> в нажатом состоянии, цветное изображение будет преобразовано в полутоновое.



В QuarkXPress для Windows вы можете импортировать графический файл, перетянув его значок с рабочего стола или папки в выбранный вами блок на странице QuarkXPress.

Связь с исходным изображением

Вы можете пересметить графические изображения в документ QuarkXPress двумя способами. Изображения можно импортировать с помощью команды File⇨Get Picture (или нажав комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>), а также использовать буфер обмена Mac или Windows, копируя графическое изображение из другого приложения непосредственно в QuarkXPress. Оба метода имеют свои преимущества.

- **Метод импортирования.** Основным преимуществом метода импортирования является возможность создания связи с исходным изображением, Связь может пригодиться в том случае, если изображение изменяется или перемещается.
- **Метод помещения в буфер обмена.** Основным преимуществом применения буфера является возможность копирования в документ QuarkXPress таких изображений, которые нельзя импортировать обычным путем. В буфере обмена файлы преобразуются в специальный формат (PICT в Mac, WMF в Windows), который QuarkXPress может распознать. (Заметим, что форматы PICT и WMF имеют ограничение на разрешающую способность и параметры изображения, которые QuarkXPress может изменять.)



В главе 21 вы найдете информацию о том, как размещать, масштабировать и выполнять другие операции над импортированными файлами графических изображений.

Когда вы открываете документ

Когда вы открываете документ в QuarkXPress, программа может проверить имеющиеся связи с любым импортированным документом. Связи создаются автоматически, когда вы импортируете файл — от вас не требуется дополнительных усилий. QuarkXPress проверяет исходный файл по двум факторам: находится ли файл там, где полагается, и не был ли файл изменен с тех пор, как к нему обращались в последний раз. (Для того чтобы ответить на второй вопрос, QuarkXPress считывает отметку о дате и времени последнего обновления файла.)

По умолчанию на вкладке General (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>) диалогового окна Preferences параметр Auto Picture Import (Автоматическое импортирование изображения) отключен. Поэтому QuarkXPress не выводит предупреждения в том случае, если файл отсутствует. Мы рекомендуем активизировать данный параметр. Это позволит автоматически обновлять изображения их последними версиями. Можно активизировать параметр Verify (Проверять). В этом случае при открытии документа QuarkXPress программа будет спрашивать вас, хотите ли вы обновить файл. Разумеется, ни один из этих параметров не позволит вам обновить документ, если исходный файл отсутствует или удален. Вам придется обновлять файл вручную, как объяснено далее. На рис. 20.2. изображена вкладка General диалогового окна Preferences.

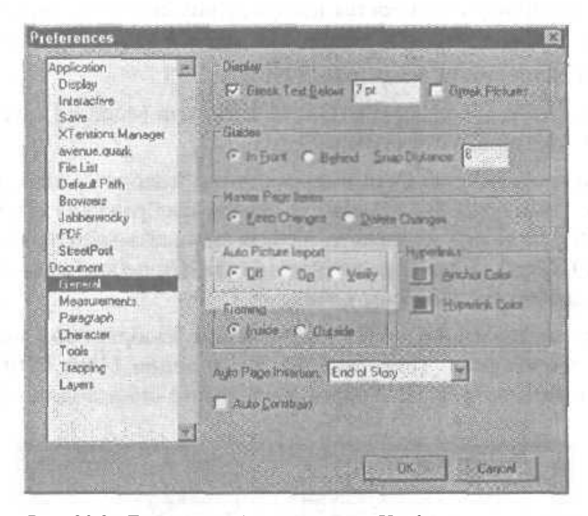


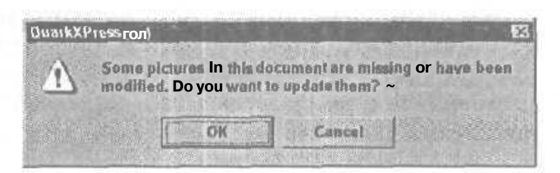
Рис. 20.2. Если вы выберете опцию Verify в группе переключателей Auto Picture Import (на вкладке General диалогового окна Preferences), то вы будете оповещены об отсутствии изображения или о его обновлении

Новинка!

В предыдущих версиях **QuarkXPress опция** Verify называлась On.

Если нужный файл отсутствует или обновлен, QuarkXPress отображает предупредительное сообщение, показанное на рис. 20.3. Вы можете выбрать Cancel (Отмена), тогда программа перестанет обращать внимание на отсутствие или изменение файла. Если вы щелкнете на кнопке OK, появится диалоговое окно Missing/Modified Pictures (Отсутствую-

щие/Обновленные изображения) (подробнее об этом — в следующем разделе). Изображение может отсутствовать по следующим причинам: файл удален, перемещен на другой диск (возможно, для создания резервной копии) или переименован.



РМС. 20.3. Предупредительное сообщение появляется в том случае, если файл отсутствует или обновлен

Поиск отсутствующих изображений

Диалоговое окно Missing/Modified Pictures (рис. 20.4.) предоставляет некоторую информацию об отсутствующем или обновленном файле.

- Полное имя файла, включая его последнее зафиксированное расположение.
- Страницу, на которой располагается изображение. Значок "кинжал" (t) рядом с номером страницы означает, что изображение находится в монтажной области.
- Тип графического формата, например, TIFF или EPS.
- Статус графического изображения (OK, Missing или Modified). Статус OK присваивается изображению только после обновления.
- Статус печати изображения. Если в строке стоит "галочка", изображение будет распечатано. Сняв "галочку", вы отменяете печать изображения. Переключаться между этими двумя состояниями вы можете, щелкая кнопкой мыши и расположив указатель в столбце Print (Печать) напротив нужного файла. (Вопросы, связанные с печатью изображений, подробно рассмотрены в главе 35.)

Более подробную информацию о рассматриваемом изображении вы можете получить, выделив соответствующий файл. При этом напротив опции More Information (Подробная информация), расположенном в нижней части диалогового окна, должна стоять "галочка".

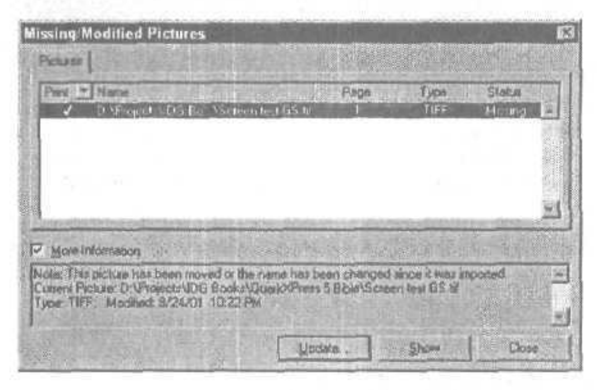


Рис. 20.4. Диалоговое окно Missing/ModifiedPictures

Обновление изображения

Когда вы обновляете изображение, QuarkXPress проверяет папку, в которой обнаружено исходное изображение, на предмет наличия в ней других отсутствующих изображений (поскольку основная причина отсутствия изображений — перемещение в другую папку). Если программе удается обнаружить другие отсутствующие изображения, появляется диалоговое окно, позволяющее одновременно обновить все отсутствующие изображения, найденные в этой папке. Если вам необходимо посмотреть изображение, чтобы вспомнить, к чему относится текущее название файла, выделите имя и щелкните на кнопке Show (Показать) диалогового окна Missing/Modified Pictures. QuarkXPress отобразит экранную версию графического изображения на той странице, которая активна в данный момент.

Для того чтобы увидеть достаточную часть изображения, рекомендуется установить нормальный (100%) или уменьшенный масштаб. Находясь в диалоговом окне, изменить масштаб изображения невозможно. Поэтому окно необходимо закрыть (щелкните на кнопке Done (Готово) в Mac; Close (Закрыть) в Windows), изменить масштаб и снова открыть диалоговое окно Missing/Modified Pictures с помощью команды Utilities⇨Usage, а затем перейти на вкладку Pictures.

Отказ от обновления изображения

Если вы отказываетесь обновлять файл при открытии документа (щелкнув на кнопке Cancel в окне предупредительного сообщения или не выбрав ни одного файла в диалоговом окне Missing/Modified Pictures), QuarkXPress все же отображает рисунок в текущем документе. Вы видите копию графического изображения, которую QuarkXPress создает, импортируя изображение. Векторные форматы, такие как TIFF и Scitex CT, отображаются в виде копии с низкой разрешающей способностью, которая непригодна для печати и не может использоваться вместо оригинального изображения. Эта копия существует лишь для того, чтобы напомнить вам, какое изображение скрывается за текущим именем файла. При печати копий файлов в таких форматах, как PICT, PCX, BMP, GIF, PNG и WMF (которые сами по себе имеют низкую разрешающую способность), можно получить весьма пристойное качество.

Если вы решили не обновлять связь с исходным изображением при первой загрузке файла, то можете сделать это позже, открыв диалоговое окно Usage с помощью команды Utilities⇨Usage и перейдя во вкладку Pictures. Эта вкладка работает так же, как и диалоговое окно Missing/Modified Pictures. Диалоговое окно Picture Usage (Использование изображений) (команда Utilities⇨Usage) применяется для замены отсутствующих изображений новыми, поскольку программа QuarkXPress не знает (или не обращает внимания), с каким изображением — новым или старым — установлена новая связь.

Изменение отсутствующих и обновленных изображений

Обнаружив, что изображение отсутствует, вы, вероятно, захотите изменить связь с ним. Вы, возможно, решите изменить обновленное изображение или отменить связь с отсутствующим изображением, которое не планируется использовать в дальнейшем. О том, как это сделать, мы расскажем в этом и следующих разделах. Если вы хотите изменить связь с отсутствующим изображением, следуйте приведенным ниже указаниям.

Пошаговые инструкции: изменение связи с отсутствующим изображением

1. Выделите имя файла.
2. Щелкните на кнопке Update (Обновить), а затем просмотрите диски и папки, перечисленные в диалоговом окне Find (Найти). В списке диалогового окна Find представлены файлы только того формата, в котором сохранен исходный файл (например, TIFF). В этом диалоговом окне невозможно заменить файл одного формата (например, TIFF) файлом другого формата (например, EPS). Такую замену можно осуществить, применив команду File⇨Get Picture или нажав комбинацию клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>. В результате новое изображение будет загружено в соответствующий блок публикации.
3. Для поиска отсутствующих изображений в QuarkXPress используются стандартные для Mac и Windows диалоговые окна Open (Открыть). Найдя нужный файл, выберите его и щелкните на кнопке OK, чтобы изменить связь с изображением. Затем вернитесь в диалоговое окно Missing/Modified Pictures.
4. Подтвердите ваш выбор в диалоговом окне и перейдите к изменению других файлов. После того как файл найден, он больше не имеет статуса Missing (Отсутствующий). Файл может получить статус Modified (Обновленный), если он создан раньше или позже оригинала или носит другое имя. (Подробную информацию о том, как работать с обновленными файлами, вы найдете в следующем разделе.)
5. Повторно щелкните на кнопке Update диалогового окна, чтобы изменить связь с файлом.

Если ваши графические файлы в Windows имеют соответствующие расширения (например, . TIF или . EPS), обе версии QuarkXPress — для Mac и для Windows — могут распознавать и отображать их в диалоговом окне Get Picture. Если вы передаете графические файлы с компьютера Windows в компьютер Mac, вам не нужно менять тип файлов на TIFF или EPS в таких специальных программах, как ResEdit или DiskTop. Однако необходимо проверить, чтобы их расширения были правильными.

Изменение обновленных изображений

Изменять обновленные изображения легче, чем отсутствующие, поскольку QuarkXPress точно знает, где находятся соответствующие файлы. Для того чтобы изменить обновленное изображение, выделите имя файла и щелкните на кнопке Update. Появится диалоговое окно, в котором вы сможете подтвердить, что действительно хотите изменить файл. (В этом диалоговом окне вы можете также отменить изменение файла.) Если вы щелкнули на кнопке OK, QuarkXPress отобразит на экране копию изображения с низким разрешением и изменит связь с обновленным изображением. Изменится также и статус изображения в диалоговом окне Missing/Modified Pictures. Он станет OK.

Только в том случае, если в разделе Auto Picture Import вкладки General диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>) вы выберете переключатель Verify, QuarkXPress будет предлагать вам изменить обновленные изображения каждый раз при открытии документа.

Удаление связи с отсутствующим изображением

Если графическое изображение отсутствует, поскольку было удалено за ненадобностью, вы можете удалить и связь с ним. Для этого необходимо либо удалить блок или блоки, содержащие изображение, либо очистить блоки от него.

Перед тем как удалить блок, необходимо активизировать инструмент Item, нажав комбинацию клавиш <⌘+X> или <Ctrl+X> либо выбрав Edit⇨Cut (Правка⇨Вырезать). Для очистки блока следует активизировать инструмент Content (Содержимое), выбрав Edit⇨Clear (Правка⇨Очистить). Очистить блок можно и другим способом: выделите его с помощью инструментов Item или Content и примените команду Item⇨Content⇨None (Элемент⇨Содержимое⇨Нет). В любом случае, для того чтобы найти нужные блоки, используйте функцию Show диалогового окна Missing/Modified Pictures или вкладку Pictures диалогового окна Usage.

Завершение изменения изображений

Когда все отсутствующие или обновленные изображения изменены, имена соответствующих файлов исчезнут из диалогового окна Missing/Modified Pictures или приобретут статус OK на вкладке Pictures диалогового окна Usage. Завершив процесс изменения файлов, не забудьте сохранить документ. В противном случае ни одно изменение не будет сохранено.

Типы связей в QuarkXPress

QuarkXPress поддерживает несколько типов связей с исходным файлом, в частности, графическим. Термин "связь" сам по себе может ввести в заблуждение, поскольку его используют применительно к любым типам целей. В QuarkXPress связи делятся на два основных класса: статические связи с файлами и динамические связи с объектами.

* Статические связи. Это — стандартные связи, которые присутствуют в большинстве графических пакетов. Когда вы импортируете графический файл, QuarkXPress фиксирует местонахождение файла и делает отметку о дате и времени его обновления. Когда вы открываете документ в следующий раз, QuarkXPress выясняет, не изменились ли расположение файла по отметка о дате и времени создания (при условии, что вы выбрали переключатель Verify в разделе Auto Picture Import вкладки General диалогового окна Preferences). Если дата или расположение файла изменились, значит, и сам файл претерпел некоторые изменения с тех пор, как QuarkXPress в последний раз отображал его при открытии документа. Программа проверяет исходный файл по двум причинам.
+ Благодаря связи с исходным изображением, QuarkXPress может отображать на экране копию с низким разрешением. При этом размер документа остается сравнительно небольшим, а обновление изображения на экране не занимает много времени. (При печати копия изображения заменяется оригиналом с высоким качеством.)
♦ Проверяя связи, QuarkXPress дает дизайнеру возможность работать с последними версиями графических изображений. QuarkXPress предоставляет выбор: всегда использовать только последние версии изображений, игнорировать возможность обновления изображений или в каждом конкретном случае указывать, необходимо ли обновлять изображение. Если QuarkXPress не обнаруживает файл там, где он должен находиться, программа предложит вам указать его расположение вручную.
♦ Динамические связи. Использование динамических связей стало возможным с появлением такой технологии Mac, как Publish and Subscribe, и OLE в Windows. (Заметим, что Publish and Subscribe, как и OLE, запускает дополнительную программу-источник, поэтому использование обеих технологий требует достаточного объема оперативной памяти.) Между динамическими и статическими связями существуют два принципиальных отличия.
♦ Динамическая связь устанавливается с объектом (которые в Publish end Subscribe называются *экземпляры* — дубликаты), а не с файлом в целом. Связь, например, может устанавливаться со строкой таблицы или частью изображения.
* Динамические связи могут изменяться в любое время, а не только при открытии документа. Динамическими связями управляют с помощью технологии Mac Apple Events, которая позволяет программам общаться между собой и совместно использовать объекты без участия пользователя. OLE для Windows действует по такому же принципу.

Существуют два основных типа динамических связей: автоматические и неавтоматические.

* **Автоматические динамические связи.** Автоматические динамические связи обеспечивают постоянный обмен информацией между QuarkXPress и программой, в которой создан объект. Если объект, с которым установлена связь, изменяется в программе-источнике, новая версия файла автоматически отправляется в QuarkXPress, где обновляется соответствующий документ, связанный с исходным объектом.

* Неавтоматические **динамические связи.** Используя неавтоматические динамические связи, издатель или подписчик должен обновлять документы щелчком на кнопке Send Edition Now (Отправить экземпляр) в издательской программе и Get Edition Now (Получить экземпляр) в программе-абоненте. (В QuarkXPress необходимо дважды щелкнуть на блоке, содержащем изображение, чтобы отобразить диалоговое окно, в котором можно щелкнуть на указанные кнопки. В этом диалоговом окне можно выбрать, какую связь — автоматическую и неавтоматическую — следует установить.) В любом случае получатель всегда может запустить программу, *в* которой создан исходный файл, и сделать все необходимые изменения. OLE выполняет подобные функции, как уже было отмечено в настоящей главе.

Вне зависимости от того, над какими изображениями — отсутствующими или обновленными — вы работали, у вас, вероятно, возникнут трудности при выходе из диалогового окна Missing/Modified Pictures, поскольку в нем нет кнопки OK. Функции кнопки QK в этом диалоговом окне выполняют кнопки Done (Mac) и Close (Windows). Щелчок на одной из этих кнопок приводит к тому, что все изменения сохраняются, а окно закрывается. Закрыть окно также можно, щелкнув на кнопке, расположенной в левом верхнем углу диалоговых окон Mac и правом левом углу —Windows.

Использование технологии Publish and Subscribe

В операционной системе Mac 7 появилась мощная функция под названием *Publish and Subscribe,* позволяющая создавать автоматические связи непосредственно между приложениями. Эта функция также присутствует в Mac 8 и 9. Технология Publish and Subscribe гарантирует, что если вы измените текст или изображение в той программе, в которой они созданы, сами объекты будут немедленно и автоматически обновлены во всех программах, в которых они используются. В результате внедрения объектов вы можете запустить в QuarkXPress приложение, в котором изображение создано, и подкорректировать его.

Windows и OLE

Пользователи Windows, должно быть, заметили родство функции Publish and Subscribe с технологией OLE в Microsoft. OLE (Object Linking and Embedding Связывание и внедрение объектов) — произносится как испанское *ole.* OLE и Publish and Subscribe выполняют одни и те же функции. Разница состоит в том, что пользователь приложения-источника в системе Mac должен в явном виде опубликовать файл, чтобы он стал доступен для получения, тогда как пользователю приложения-источника в системе Windows для дальнейшего связывания достаточно скопировать или вырезать изображение, а затем поместить его в буфер обмена,

Еще одно отличие этих технологий состоит в том, что OLE применяется как в Windows, так и в Mac. Поэтому в некоторых программах (например, Microsoft Excel) можно устанавливать межплатформенные связи. Publish and Subscribe функционирует исключительно в системах Mac. К сожалению, QuarkXPress поддерживает OLE только в версии для Windows, поэтому межплатформенные связи установить нельзя. Дополнительную информацию о технологии OLE в QuarkXPress для Windows вы найдете во врезке "Подводные камни OLE".

Создание автоматических связей

Первый этап установки автоматических связей — это создание *экземпляра*. Для того чтобы создать экземпляр, необходимо опубликовать весь файл или его часть в той программе, в которой он разработан. Помимо данных файл экземпляра содержит ссылку на исходный файл и программу (поэтому, если исходный файл будет утрачен, у вас сохранится, по крайней мере, его статическая копия). Для того чтобы установить автоматическую связь с помощью функции Publish and Subscribe, выполните приведенные ниже указания. На рис. 20.5. демонстрируется применение функции Publish and Subscribe в двух различных приложениях.

Пошаговые инструкции: создание автоматической связи

1. Выберите элемент (элементы) файла, который следует опубликовать в программе-источнике. Для большинства программ (например, Excel) выделение элементов обязательно. Обратите внимание на рис. 20.5. Вы видите диалоговые окна в Microsoft Excel 98 и Adobe Illustrator 8.0. Получить доступ к диалоговому окну в Excel можно, выбрав команду Edit⇨Publishing⇨Create Publisher. Диалоговое окно в Illustrator открывается выбором Edit⇨Publishing⇨Create Publisher.

   В большинстве программ существует возможность указания формата файла и количества публикуемой информации. В Excel, например, при щелчке на кнопке Options (Параметры) открывается диалоговое окно Publish Options (Параметры публикации) (внизу), которое позволяет задавать формат файла и разрешение. В Adobe Illustrator также есть диалоговое окно, выполняющее аналогичные функции (рис. 20.5.). (В QuarkXPress можно публиковаться только изображения. Поэтому все данные должны представляться в графических форматах. Например, данные Excel будут публиковаться как рисунок, а не как текстовая таблица. Помните, что все файлы представляются в форматах PICT или EPS — QuarkXPress не может публиковать файлы других форматов.)

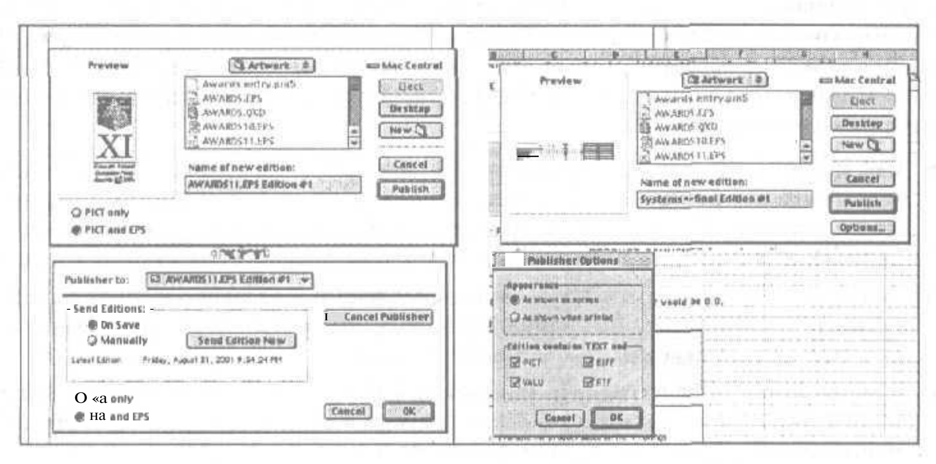


***Рис.** 20.5. Функция Publish **в** Adobe Illustrator (слева) **и Microsoft Excel** (справа) и соответствующие диалоговые окна*

2. В QuarkXPress создайте или выберите графический блок, в котором вы хотите поместить экземпляр изображения. Графический блок выбирается с помощью инструмента Content. Затем выберите Edit⇨Subscribe To (Правка⇨Подписаться). Откроется диалоговое окно, подобное Get Picture (рис. 2.6.). Учтите, что для больших файлов миниатюра предварительного просмотра может быть искаженной.

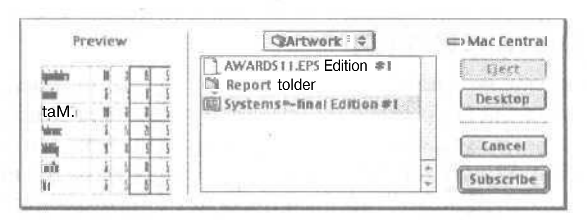


Рис. 20.6. Диалоговое окно Subscribe To в QuarkXPress

Недостатки автоматического связывания

Функция автоматического связывания Publish and Subscribe, на наш взгляд, не так уж необходима пользователям QuarkXPress, чтобы оправдать трудности в использовании и высокие требования к объему памяти.

Эта функция действительно важна для тех дизайнеров, которые публикуют изменяющиеся данные, например, цены на товары в виде таблицы Excel. Данные представляются только как графические изображения. Поэтому пользователям приходится либо печатать данные как изображения (тогда как им, скорее всего, хотелось бы форматировать информацию так же, как и остальные элементы документа) либо вручную повторно импортировать обновленные данные при их изменении. Для этого необходимо, чтобы пользователям сообщали об изменениях, или чтобы пользователи самостоятельно проверяли данные перед завершением работы над макетом. Для таких пользователей оптимальным вариантом мы считаем использование надстройки Em Software's Xcatalog, которая преобразует файлы баз данных в форматированные макеты QuarkXPress. (Подробно о надстройках рассказано в главе 41.)

Обновление автоматических связей

После публикации экземпляра файла можете контролировать изменения исходного файла с помощью команды Edit⇨Subscriber Options (Правка⇨Параметры подписки) (рис. 20.7). Описание каждого из параметров приведено ниже. Внимание: если инструмент Content активен, диалоговое окно Subscriber Options автоматически открывается при двойном щелчке на опубликованном изображении.

- Get Editions (Получать экземпляры). В разделе Get Editions диалогового окна вы можете сделать выбор между Automatically (Автоматически) и Manually (Вручную). По умолчанию установлен параметр Automatically. Это значит, что новая версия объекта появится в документе QuarkXPress, как только исходный объект будет изменен.
- Get Edition Now (Получить дубликат немедленно). Вне зависимости от того, какой параметр (Automatically или Manually) выбран, вы можете щелкнуть на кнопке Get Edition Now и обновить данные исходного объекта.
- Cancel Subscriber (Отменить подписку). Щелкнув на кнопке Cancel Subscriber, вы отменяете связь с исходным файлом. Текущее изображение остается в вашем документе, если вы не удалите его из графического блока.
- Open Publisher (Открыть источник). Щелчок на кнопке Open Publisher приводит к запуску приложения, в котором создан исходный файл. В приложении вы сможете изменить исходный объект. Обратите внимание на то, что приложение, скорее всего, не откроется поверх текущей программы. Если вы используете меню приложений операционной системы Mac, то увидите приложение-источник и сможете его выбрать. Приложение появится на переднем плане, а файл, содержащий исходное изображение, в нем уже будет загружен. Меню приложений представляет собой список запущенных

приложений, расположенных справа в строке меню (ищите значок программы, активной в данный момент) — в меню вы не найдете элемента *Applications* (Приложения).

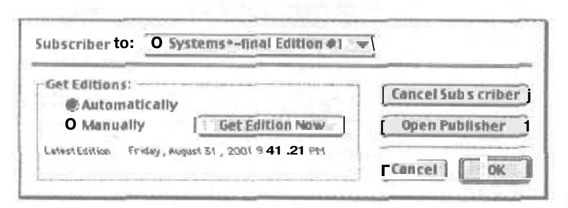


Рис. 20.7. Диалоговое окно Subscriber Options в QuarkXPress

Удаление и поиск файла экземпляра

В меню Edit графического редактора есть опция под названием Publisher Options (Параметры источника) (показанный на рис. 20.5 для Illustrator и Excel), предназначенный для удаления файла экземпляра. Если источник отключен, в документе остается статическая копия последней версии изображения.

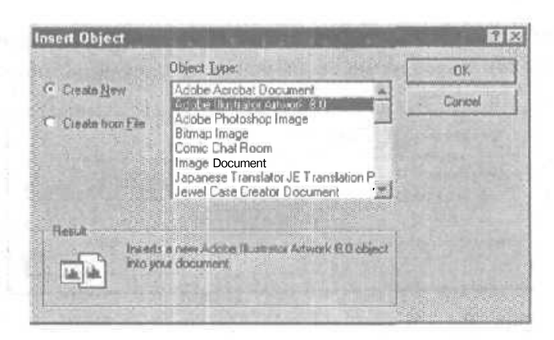
Для того чтобы найти файл экземпляра, нажмите и удерживайте кнопку мыши поверх имени файла, указанного в верхней части диалогового окна Subscriber Options или Publisher Options. Появятся папки в иерархическом представлении.

Подводные камни OLE

QuarkXPress для Windows позволяет использовать технологию Microsoft OLE (Object Linking and Embedding) для импортирования изображений. Эта технология не так эффективна, как Publish and Subscribe для Mac. Поэтому многие графические пакеты не поддерживают ее. Избегать импортирования файлов с помощью технологии OLE (с помощью команды Edit⇨Insert Object (Правка⇨Вставить объект)) рекомендуется по следующим причинам.

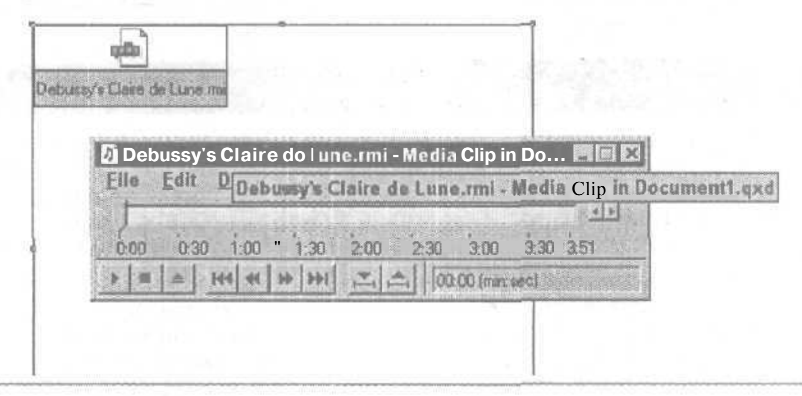
+ Любой объект, импортированный с использованием технологии OLE, может динамически обновляться в макете QuarkXPress. (В Mac динамически обновить можно любое импортированное изображение.) Для обновления изображений, импортированных с помощью команды Get Picture (<Ctrl+E>), необходимо повторно импортировать эти изображения или повторно открыть файл QuarkXPress, причем в разделе Auto Picture Import вкладки General диалогового окна Preferences (комбинация клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y>), необходимо установить параметр On или Verify.
+ OLE требует большого объема оперативной памяти. Поэтому не исключено появление сообщений об ошибке при попытке импортирования или обновления объектов OLE, даже если оперативная память вашего компьютера составляет 64 МБайт и более. Это происходит, во-первых, потому, что OLE — средство нестабильное, и, во-вторых, потому, что многие программы недостаточно хорошо работают с этой технологией (создатели программ считают эту технологию слишком сложной).

Однако если вы все же решили использовать OLE, выберите графический блок с помощью инструмента Content и выполните команду Edit⇨Insert Object. Появится диалоговое окно Insert Object показанное на рисунке. Выберите тип объекта из списка и щелкните на опции Create New (Создать новый), чтобы создать новый объект в соответствующей программе, или Create from File (Создать из файла), чтобы импортировать уже существующий объект. Если вы выбрали Create from File, используйте кнопку Browse (Обзор), чтобы найти файл. При этом выставьте флажок опции Link (Связать). В этом случае файл OLE задает автоматическую связь, и все изменения исходного файла будут отражаться в конечном документе QuarkXPress. Создание связи может занять несколько минут.



Если вы создаете новый объект, OLE запускает соответствующую программу. Завершив процесс создания объекта, сделайте файл доступным в QuarkXPress с помощью меню File (Файл).

В случае необходимости обновления связи OLE в QuarkXPress выберите графический блок и выполните команду Edit⇨[имя программы] Object (Правка⇨ Объект [имя программы]). (Например, для объекта под именем Media Clip в меню Edit существует элемент Media Clip Object. В свою очередь, это меню будет иметь подменю, содержащее опции, характерные для импортированных данных. Подменю для файла видеоклипа, например, будет содержать опции Play (Воспроизведение), Open (Открыть) и Edit, а для графического файла — Open, Update (Обновить) и Edit.) Этот элемент меню появляется только в том случае, если вы выбрали объект OLE. Выбор опции меню приводит к запуску программы, в которой файл создан.



Запуск программы-источника

Для того чтобы использовать функцию подписки, проще всего запустить приложение, в котором создано изображение, используемое в документе QuarkXPress. Для этого не обязательно использовать функцию Publish. Для работы над любым графическим изображением, импортированным в QuarkXPress с помощью команд Edit⇨Subscribe To или File⇨Get Picture (<⌘+E> или <Ctrl+E>), можно запустить соответствующую программу-источник.

Пошаговые инструкции: запуск приложения

1. Активизируйте инструмент Content или Item. Выберите Edit⇨Subscriber Options (см. рис. 20.6.) и щелкните на опции Open Publisher (Если активен инструмент Content, для того чтобы открыть диалоговое окно, достаточно дважды щелкнуть кнопкой мыши в графическом блоке.)

2. Для того чтобы загрузить программу с открытым исходным файлом, выберите Open Publisher. Обратите внимание на то, что приложение, скорее всего, не откроется поверх текущего приложения.

3. Для того чтобы выбрать нужное приложение и вывести его на передний план, используйте меню приложений операционной системы Mac. (Остальные опции в данном окне не функционируют.)

Сохранение документа в качестве EPS-файла

QuarkXPress располагает одной полезной функцией, которая позволяет изъять изображение со страницы в QuarkXPress и преобразовать его в файл EPS. Затем вы можете применить этот файл EPS в качестве иллюстрации в другом документе. Хорошим примером использования данной функции служит каталог брошюр. Вы создаете несколько брошюр, преобразовываете изображение, взятое с обложки каждой из брошюр, в файл EPS, а затем создаете рекламный каталог вашей продукции.

Пошаговые инструкции: сохранение страницы в формате EPS

1. Откройте документ, содержащий страницу, которая должна быть сохранена в формате EPS.

2. Выберите File⇨Save Page as EPS (Файл⇨Сохранить страницу в формате EPS), нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+S> или <Ctrl+Alt+Shift+S>. Появится диалоговое окно Save Page as EPS, показанное на рисунке 20.8.



Рис. 20.8. Диалоговое окно Save Page as EPS

3. Введите имя нового файла EPS в поле Save Page As (Сохранить страницу как) для Mac или File Name (Имя файла) для Windows.

4. В текстовом поле Page (Страница) вкладки Save Page as EPS, укажите номер страницы, которая должна преобразоваться в файл EPS.

5. Для того чтобы изменить масштаб страницы, сохраняя ее в новом файле, введите значение в процентах в окне Scale (Масштаб). Если вы выберете значение 50, страница будет уменьшена вдвое по сравнению с исходными размерами.
6. Выберите нужный формат для данного типа файла в раскрывающемся списке Format (Формат). Выбирать можно одну из следующих опций: B&W (черно-белый), Color (Цветной) — создает цветной файл EPS, DCS (цветоделенный вариант формата EPS; используется при подготовке форм для четырехкрасочной печати) и DCS 2.О. (вариант формата DCS, который включает композитные и технологические цвета).
7. Во всплывающем меню Space (Режим) выберите CMYK или RGB. Для цветоделенного файла EPS выберите палитру CMYK.
8. В раскрывающемся списке Data (Данные) выберите Clean 8-Bit. Формат ASCII стоит выбирать только в том случае, если ваше сервисное бюро предпочитает работать с подобными файлами. Выбирая формат ASCII, вы должны быть уверены в том, что EPS-файл будет отправлен для печати на принтер непосредственно с компьютера Mac (то есть пулы печати Windows использоваться не будут).
9. Во всплывающем меню Preview (Предварительный просмотр) выберите формат заголовка предварительного просмотра для файла EPS. Выбирать можно между PICT, TIFF и None (Нет). В версии QuarkXPress для Windows присутствуют опции TIFF и None. Если файл EPS будет использоваться в среде Windows, выберите формат TIFF, в противном случае — PICT. (Возможность выбора формата заголовка предварительного просмотра — новая функция программы QuarkXPress.)
10. Для того чтобы сохранить обе страницы текущего разворота в качестве файла EPS, выставьте флажок опции Spread (Разворот).
11. Если вы хотите, чтобы страница имела прозрачный фон, выставьте флажок опции Transparent Page (Прозрачная страница). Эта возможность появилась в последней версии программы. В файле EPS все области страницы, не содержащие изображений, и те, которые имеют любой однородный фон, кроме None, станут прозрачными.
12. Когда вы сохраняете страницу как файл EPS, графический блок усекается до размеров страницы. Однако вы можете увеличить страницу по сравнению с тем, как она будет сохранена в файле EPS, задав значение на вкладке Bleed (Печать в обрез). В QuarkXPress 5 эта функция значительно усовершенствована. Теперь вы можете выбирать один из двух вариантов — Symmetric (Симметрично), когда страница обрезается одинаково со всех четырех сторон, и Asymmetric (Асимметрично), когда для каждой стороны вы определяете, сколько необходимо обрезать.
13. Если вы используете технологию Open Prepress Interface, выберите одну из приведенных ниже опций вкладки OPI. От вашего выбора будет зависеть то, как изображения и комментарии добавляются на страницу, которую вы сохраняете как файл EPS. (Если вы не используете OPI, оставьте параметры по умолчанию в разделе Include Images (Включить изображения).)
   * OPI Active. Выбор этой опции активизирует функцию, позволяющую временно отключать настройки OPI для файла EPS. Это позволяет значительно уменьшить размер файла EPS, поскольку при отключении OPI изображения с очень высоким разрешением, которые хранятся на сервере OPI для дальнейшего использования при печати, не будут помещены в файл EPS.
   • Include Images. Эта опция присутствует как в разделе TIFF, так и в разделе EPS вкладки. Вы должны решить, следует ли включать файлы TIFF и EPS с высоким разрешением в документ, сохраняемый в экспортированном файле EPS. Если фла-

жок соответствующих опций не выставлен, в документ будут включены изображения предварительного просмотра с низким разрешением.

- Раздел TIFF также имеет опцию Low Resolution (Низкое разрешение). Если вы выберете эту опцию, в формате EPS будет сохранен рабочий файл с низким разрешением, а не его версия с высокой разрешающей способностью, которая сохраняется на сервере OPI при создании файла EPS. Например, если вы хотите использовать копию обложки в оглавлении журнала, разумно активизировать эту опцию, уменьшив тем самым размер файла. В любом случае высокое разрешение файла OPI не будет заметно в версии изображения небольшого размера.



В диалоговом окне Save Page as EPS версии QuarkXPress 5 появилось несколько новых функций: всплывающее меню Space, опция Transparent Page и возможность асимметричного обреза страницы на вкладке Bleed.

Резюме

QuarkXPress импортирует данные из файлов наиболее популярных графических форматов. Для страниц, которые подлежат печати, рекомендуется использовать TIFF и EPS. Графические форматы GIF, PNG и JPEG оптимальны для Web-документов. QuarkXPress позволяет управлять файлами в формате TIFF на самом высоком уровне: изменять цветовую палитру, добавлять тени и корректируя насыщенность.

QuarkXPress способна контролировать поведение графических изображений, сообщая об изменении или отсутствии файла исходного изображения. В программе предусмотрено диалоговое окно, с помощью которого вы сможете найти или обновить графический файл. QuarkXPress поддерживает функцию связывания Publish and Subscribe в Mac и OLE — в Windows. Однако обе технологии имеют свои недостатки, поэтому многие пользователи, вероятно, откажутся от их применения.

И, наконец, QuarkXPress поможет вам сохранять страницы в графических файлах EPS, которые затем используются в других документах или графических программах. Данная функция чаще всего применяется для создания уменьшенной копии обложки, которую можно поместить, например, в рекламном проспекте издательской фирмы.

ГЛАВА

21

В этой главе...

Обзор основных средств

Размещение графических изображений

Изменение размеров изображений

Поворот, наклон и зеркальное отражение рисунка

Применение фотографических эффектов

Применение цветов и оттенков

Ускорение печати и отображения документа на экране

Резюме

Изменение графических изображений

Прочитав главу 8, вы научились создавать графический блок и помещать в него импортированный рисунок, В этой главе мы рассказали и о том, как изменить размеры и расположение графического блока. После того как вы создали графический блок, задали его размеры и расположение, вы, возможно, захотите внести некоторые изменения в содержимое этого блока — графическое изображение. В настоящей главе мы расскажем вам о том, как вносить изменения в содержимое активного графического блока, задавая нужные значения на палитре Measurements (Размеры), применяя элементы управления диалогового окна Modify (Изменить) и некоторые параметры меню Style (Стиль). Отдельный раздел главы посвящен методам ускорения печати и отображения на экране графически насыщенных документов.

QuarkXPress позволяет полностью контролировать растровые изображения, особенно, если речь идет о полутоновых рисунках. Полутоновые изображения, которые играют важную роль в традиционной печати, обычно представляют собой сканированные фотографии. Однако оригинальный иллюстративный материал, созданный в одном из графических редакторов, также может представляться в оттенках серого цвета. В этой главе мы рассмотрим такие основные понятия, как растровые форматы, негативы изображения, контрастные изображения, полутона и сглаживание. Речь пойдет и об элементах управления цветными растровыми изображениями.

Обзор основных средств

Работая с графическими изображениями, вы, скорее всего, используете все доступные инструментальные средства, включая набор комбинаций клавиш и различные палитры. Определенных правил использования инструментов не существует.

Однако приведенная в этой главе информация поможет вам оптимизировать процесс работы. Вот краткий обзор основных инструментальных средств.

- Палитра Measurements. Это — самое удобное место для того, чтобы регулировать размеры, расположение, масштаб и многие другие параметры графического блока. Почему? Во-первых, потому что палитра Measurements содержит опции управления основными параметрами блока. Во вторых — эта палитра почти всегда присутствует на экране. А значит, для того чтобы изменить параметры, вам не придется открывать диалоговое окно, закрывающее изображение, над которым вы в данный момент работаете.
- Диалоговое окно Modify. Если вы хотите использовать функцию, которая отсутствует на палитре Measurements, вам придется открыть диалоговое окно Modify. Использовать диалоговое окно Modify удобно и в том случае, если вы хотите изменить сразу несколько параметров, поскольку в этом диалоговом окне вы найдете все необходимые настройки.
- Меню Style. Основные элементы меню Style влияют на печать растровых и цветных изображений. Большинство функций меню также задаются для текстовых блоков. В главах 15 и 18 функции меню Style подробно рассмотрены с точки зрения текстового заполнения.

Размещение графических изображений

Нередко импортированные изображения располагаются в блоках не так, как вам бы хотелось. Точка рассмотрения рисунка может находиться левее, правее, выше или ниже, чем вы планировали. Для того чтобы изменить положение рисунка в графическом блоке, необходимо задать *поля* — то есть указать, на каком расстоянии от границ блока должно находиться изображение. Сделать это можно одним из трех способов.

- Перетащите изображение с помощью инструмента Content (Содержимое) или переместите его, используя клавиши со стрелками.
- Введите значения в поля Offset (Смещение) палитры Measurements.
- Введите значения в поля Offset вкладки Picture (Рисунок) диалогового окна Modify.

Вы также можете изменить угол наклона и поворота рисунка внутри блока.



Вам, скорее всего, придется несколько раз изменять размеры и расположение изображения, прежде чем вы достигнете желаемого результата. Так происходит потому, что представить себе окончательный вид изображения на макете трудно, пока вы не поэкспериментируете с этими двумя параметрами. Это особенно актуально, когда вы *обрезаете* ненужную часть изображения в блоке.

Что такое смещение

Смещение изображения — величина не относительная, а абсолютная. Значение смещения задается относительно верхнего левого угла графического блока. Так, переместить объект на бр относительно текущего расположения Зр, означает прибавить бр к исходным зр (или вычесть 6р, чтобы переместить объект в противоположном направлении). Чтобы не запутаться в математических операциях, позвольте QuarkXPress помочь вам. Просто прибавьте или вычтите значение в диалоговых окнах Offset Across (Смещение по ширине) Offset Down (Смещение по высоте).

Например, если смещение по ширине составляет 3p7, и вы хотите сместить изображение на 6p6 вправо, добавьте брб к Зр7 (запись будет выглядеть так: 3p7+6p6). QuarkXPress произведет вычисления, и в результате смещение составит 10p1. Для того чтобы перемес-

тить изображение влево, поставьте знак минус (-). При вертикальном перемещении увеличить исходное значение означает опустить рисунок вниз, а вычесть — поднять вверх. Вы также можете умножать текущее значение смещения, используя символ * (например, 3p*6 будет 18p), и делить, используя символ / (например, 3p/2 равняется 1p6).

Перетаскивание и перемещение изображений

Использование инструмента Content — наиболее простои (хотя и менее точный) способ расположения рисунка в блоке. Сначала выберите инструмент Content. Затем расположите указатель над активным графическим блоком. Курсор "превратится" в захватывающую руку. Теперь, удерживая в нажатом состоянии кнопку мыши и перемещая указатель, вы можете изменить расположение рисунка.

Когда инструмент Content активен, вы можете использовать для перемещения объектов клавиши со стрелками точно так же, как и опции палитры Measurements. А именно — с шагом 1 пункт. Если вы хотите перемещать рисунок с шагом 0,1 пункта, держите клавишу <Option> или <Alt> в нажатом состоянии.

Существует несколько способов изменить положение рисунка.

- **Введите значения смешения рисунка внутри блока на палитре Measurements.** Введите значения справа от X+: и Y+:. Вы также можете использовать кнопки, расположенные рядом с этими текстовыми полями на палитре Measurements.
  - Используйте стрелки поля X+:, чтобы перемещать изображение по ширине графического блока. С каждым нажатием кнопки изображение перемещается на 1 пункт (0,014 дюйма, 0p1, 0,0356 см). Если при этом вы будете держать кнопки <Option> и <Alt> в нажатом состоянии, рисунок будет перемещаться с шагом 0,1 пункта (0,0034 дюйма, 0p0,1, 0,00356 см).
  - Используйте стрелки поля Y+:, чтобы перемешать изображение по высоте блока. Рисунок будет перемещаться так же, как описано в предыдущем абзаце.
- Вы можете перемещать изображение в блоке с помощью клавиш со стрелками. Эти клавиши действуют так же, как и элементы управления смещением палитры Measurements.
- Для того чтобы поместить изображение в центр окна, выберите Style⇨Center Picture (Стиль⇨Поместить в центр) или нажмите комбинацию клавиш <Shift+⌘+M> или <Ctrl+Shift+M>.
- Применив комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+F>,<Ctrl+Alt+Shift+M> или выбрав новую команду Fit Picture to Box (Proportionally) (По размерам блока (Пропорционально)) меню Style, вы сможете одновременно изменить расположение и размеры рисунка.

Использование палитры Measurements

Если вы хотите изменить содержимое графического блока с помощью палитры Measurements, необходимо сначала активизировать соответствующий блок. (Если графический блок активен, маркеры, предназначенные для изменения его размеров и формы, добавляются в углы блока.) Затем отобразите на экране палитру Measurements. (Для того чтобы показать палитру на экране, выберите View⇨Show Measurements или нажмите клавишу <F9>.) На рис. 21.1. изображена страница, содержащая графический блок. (Палитра Measurements расположена внизу окна.) Этот рисунок демонстрирует страницу сразу после того, как изображение помещено в блок. Для создания графического блока мы использовали инструмент Rectangular Picture Box (Прямоугольный графический блок). Для того чтобы заполнить блок, использовалась ко-

манда File⇨Get Picture (Файл⇨Получить изображение) (можно использовать комбинации клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>). Обратите внимание: на сторонах и в углах графического блока видны маркеры изменения размеров. Это означает, что данный блок активен.

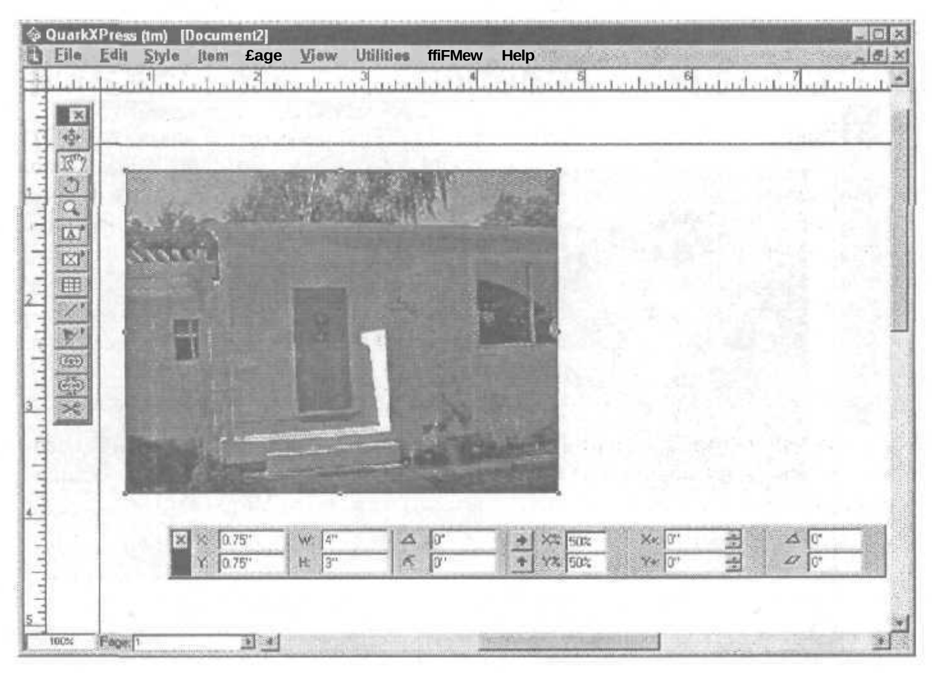


Рис. 21.1. Импортированный ***рисунок имеет*** *размеры исходного изображения* ***вне зависимости*** *от того, соответствуют ли* ***они размерам*** *блока*

Использование вкладки Picture

В QuarkXPress у вас есть возможность задавать расположение рисунка точно — в числовом виде. Для этого следует ввести нужные значения в текстовые поля Offset Across и Offset Down вкладки Picture диалогового окна Modify. На рис. 21.2. мы задали смещение рисунка влево, введя в текстовое поле Offset Across значение -6. Это привело к тому, что изображение переместилось на 6 пикселей влево. (Положительное значение приводит к смещению рисунка вправо.) Сравните приведенный ниже рисунок с рисунком 21.3, на котором изображен исходный вариант.

Изменение размеров изображений

Импортированные рисунки редко отвечают размерам графического блока. На рис. 21.1, например, размеры изображения превышают размеры блока. QuarkXPress загружает изображения в натуральную величину и не меняет размер изображения в соответствии с величиной блока. Поэтому, работая в QuarkXPress, вы, скорее всего, будете часто обращаться к настройке размеров. Изменять размеры в QuarkXPress очень удобно, особенно если вы создаете документы, включающие графические изображения. Импортированные изображения крайне редко имеют требуемую форму. Поэтому функция изменения размеров (масштаба) графиче-

ских изображений очень важна. Нередко вам придется изменять размеры изображения уже после того, как вы привели их в соответствие с размерами блока, поскольку в процессе работы размеры и расположение самого блока и других элементов макета могут изменяться.

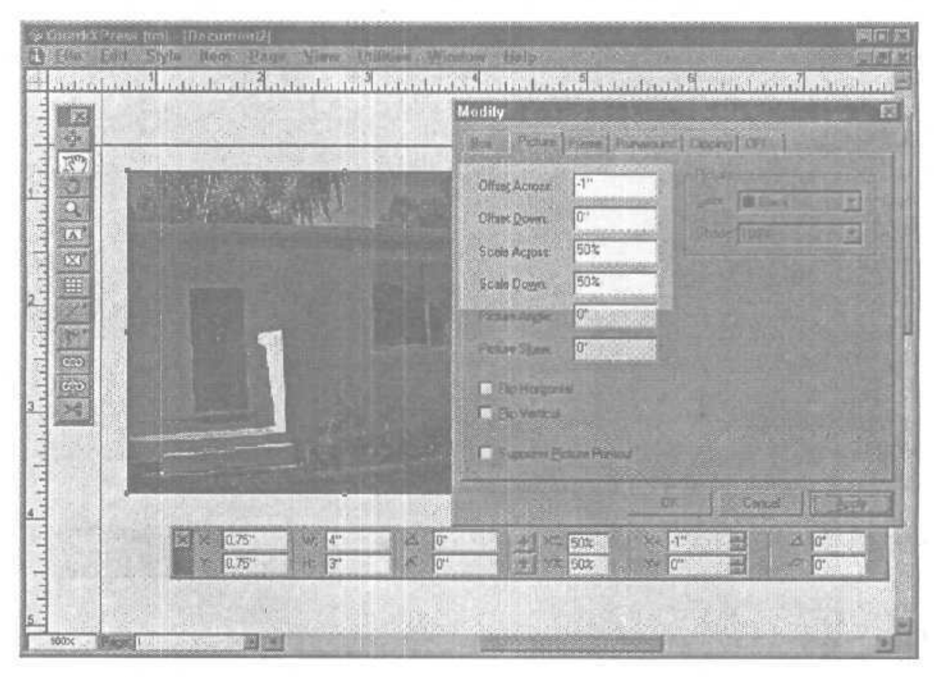


Рис. 21.2. ***Элементы*** *управления положением и размерами рисунка, которые* ***находятся на*** *вкладке Picture* ***диалогового*** *окна Item*

Существует несколько способов изменения размеров изображения.

- Использование команд меню Style и комбинации клавиш.
- Использование элементов управления палитры Measurements.
- Использование вкладки Picture диалогового окна Modify.
- Использование мыши.

Использование команд меню Style и комбинаций клавиш

Для того чтобы изменить размеры рисунка в блоке, можно использовать команды меню Style или соотвествующие комбинации клавиш. Команды меню функционируют следующим образом.

- С помощью команды Style⇨Fit Picture to Box и комбинаций клавиш <Shift+⌘+F> или <Ctrl+Shift+F> можно растянуть или сжать изображение до размеров блока без учета пропорций. Это означает, что в результате изменения размеров изображение, возможно, будет искажено.
- Применив команду Style⇨Fit Picture to Box (Proportionally) или комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+F> или <Ctrl+Alt+Shift+F>, вы сможете максимально приблизить

размеры изображения к размерам блока, соблюдая при этом пропорции. Соблюсти пропорции означает сохранить относительные размеры изображения при его увеличении или уменьшении. При этом процент увеличения/уменьшения изображения в высоту равняется проценту увеличения/уменьшения изображения в ширину. Например, 50% по горизонтали (X%) и 50% по вертикали (Y%).

- Комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+<> или <Ctrl+Alt+Shift+o уменьшает значения Scale Across и Scale Down на 5%.
- Сочетание <Option+Shift+⌘+>> или <Ctrl+Alt+Shift+>> увеличивает значения Scale Across и Scale Down на 5%.



В QuarkXPress 5 появились новые опции меню Style: Center Picture, Fit Picture to Box, Fit Picture to Box (Proportionally) и Fit Box to Picture. Первые три опции доступны и в предыдущей версии программы, однако применить их можно было только с помощью комбинации клавиш. Опция Fit Box to Picture (для которой не существует комбинации клавиш) — новая в QuarkXPress. На рис. 21.3. показаны упомянутые выше опции меню.

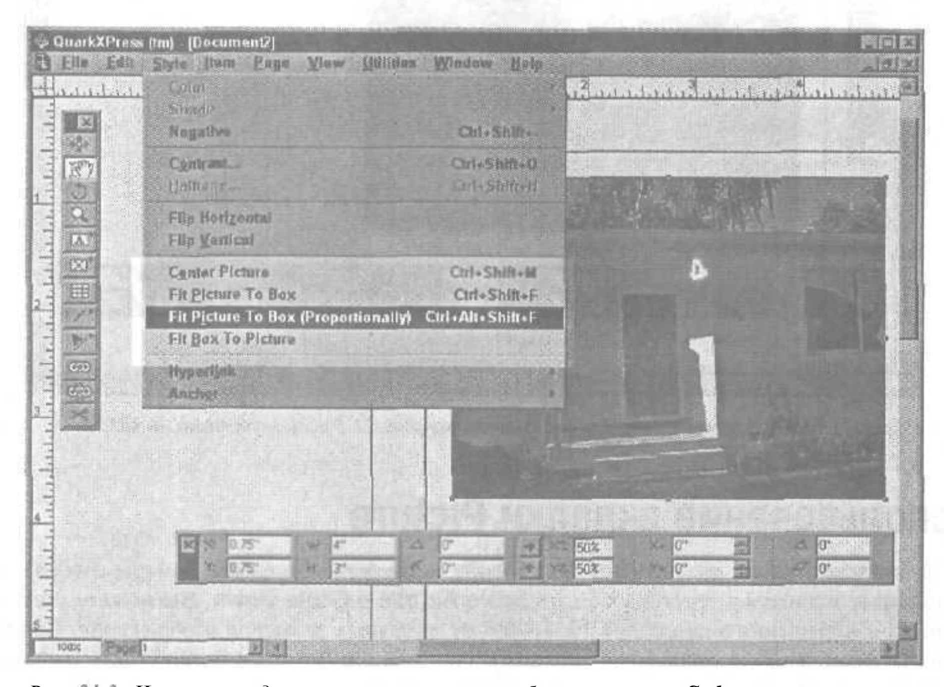


*Рис. 21.3. Новые команды **изменения размеров** изображения меню **Style***

Использование палитры Measurements

В QuarkXPress у вас есть возможность изменить размеры блока, в котором находится изображение, а также модифицировать размеры самого изображения. На рис. 21.2 в текстовых полях X% и Y% задано значение 61,2%, Изменение значений в полях X% и Y% приводит к увеличению или уменьшению изображения, расположенного в блоке. Для сохранения пропорций изображения в текстовые поля X% и Y% следует вводить одинаковые значения. К сожалению, в программе не предусмотрена возможность связывания этих двух

параметров. Поэтому, если вы измените значение в одном из текстовых полей, значение второго поля не будет изменено автоматически. Следовательно, пропорции изображения сохранены не будут.

В первых двух иллюстрациях главы был продемонстрирован рисунок, горизонтальные и вертикальные размеры которого определены как 62,1%. На рис. 21.4. вы видите тот же рисунок, но уже в масштабе 105% по вертикали и по горизонтали, что превышает его прежние размеры почти на 50%.

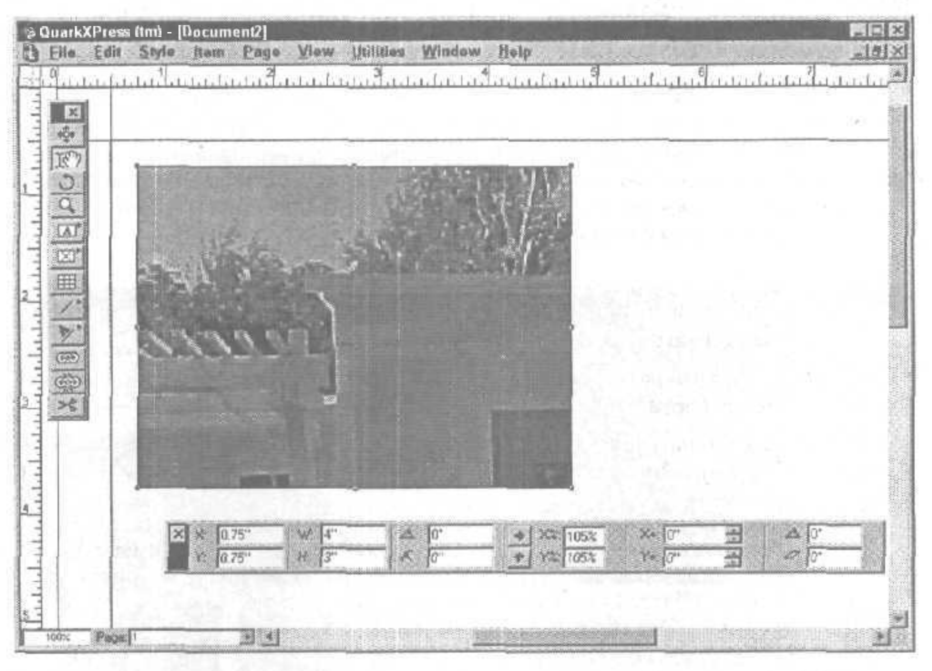


Рис. 21.4. Масштаб изображения, показанного на рис. 21.2 и 21.3, увеличен до 105%

Использование вкладки Picture

На вкладке Picture диалогового окна Modify вы можете изменить размеры изображения, задав новые значения в текстовых полях Scale Across и Scale Down. Вы можете указывать масштаб изображения в диапазоне 10-1000% от исходных размеров изображения. При этом не обязательно вводить одинаковые значения в поля Scale Across и Scale Down. Вы можете ввести разные значения с целью искажения изображения.

Изменение размеров изображения с помощью мыши

Удерживайте клавишу <⌘> или <Ctrl> в нажатом положении, перетаскивайте маркер графического блока, и размеры рисунка будут автоматически изменяться вместе с размерами блока. Если кроме клавиш <⌘> или <Ctrl> вы будете также удерживать клавишу <Shift>, то размеры блока и рисунка будут изменяться пропорционально.

Приведение блока в соответствие рисунку

Совет

Когда вы собираетесь импортировать изображение, то не всегда знаете, какие размеры должен иметь графический блок. В таком случае следует создать блок, импортировать рисунок, а затем изменить размеры блока в соответствии с размерами рисунка.

В QuarkXPress вы можете не только "подогнать" рисунок под размеры графического блока, в который этот рисунок импортирован, но и привести размеры блока в соответствие с размерами рисунка. Мы рекомендуем вам создавать графический блок таких размеров, которые соответствовали бы желаемому размеру иллюстрации. Такой подход оптимален при создании макета журналов и газет, которые имеют стандартные размеры. Однако даже если вы поступите именно так, в процессе работы над макетом вам может показаться, что для данного рисунка больше подходит блок другого размера. При создании макетов изданий, не имеющих строгих ограничений на размер, например, рекламных бюллетеней, вы, скорее всего, не сможете определиться с размерами иллюстрации до тех пор, пока не поэкспериментируете с несколькими вариантами.

А вот как это делается.

- Самый простой способ привести размеры блока в соответствие с размерами рисунка — это использовать новую функцию Fit Box to Picture меню Style.
- Вы можете изменить размеры блока вручную, перетянув его границы с помощью маркеров выделения блока.
- Можно задать ширину и высоту блока в текстовых полях W: и H: палитры Measurements или в одноименных полях вкладки Box (Блок) диалогового окна Modify.

Совет

Иногда для достижения желаемых размеров, расположения, а также для того, чтобы обрезать ненужные части изображения, вам придется использовать как "подгонку" изображения под размеры блока, так и приводить размеры блока в соответствие с размерами изображения.

Поворот, наклон и зеркальное отражениерисунка

Большинство дизайнеров интересуют лишь размеры и положение рисунка на макете. Однако QuarkXPress располагает дополнительными функциями, применение которых позволяет изменить внешний вид изображения.

Угол поворота изображения

Когда вы помещаете рисунок в блок, он имеет тот же *угл* поворота, что и оригинальное изображение. Иногда необходимо изменить угол поворота изображения, не меняя при этом угол поворота блока. Для того чтобы изменить угол поворота рисунка, введите значение в текстовое поле Picture Angle (Угол поворота), расположенное на вкладке Picture диалогового окна Modify или на палитре Measurements (в правой части). В результате изображение поворачивается относительно центра блока. Сам рисунок не меняется и остается точной копией исходного изображения. Угол поворота графического блока не меняется — поворачивается только содержимое. Значение Picture Angle может изменяться в диапазоне от –360° до 360° с шагом 0,001°. Рис. 21.5 демонстрирует результат изменения значения Picture Angle с 0 до 40°.

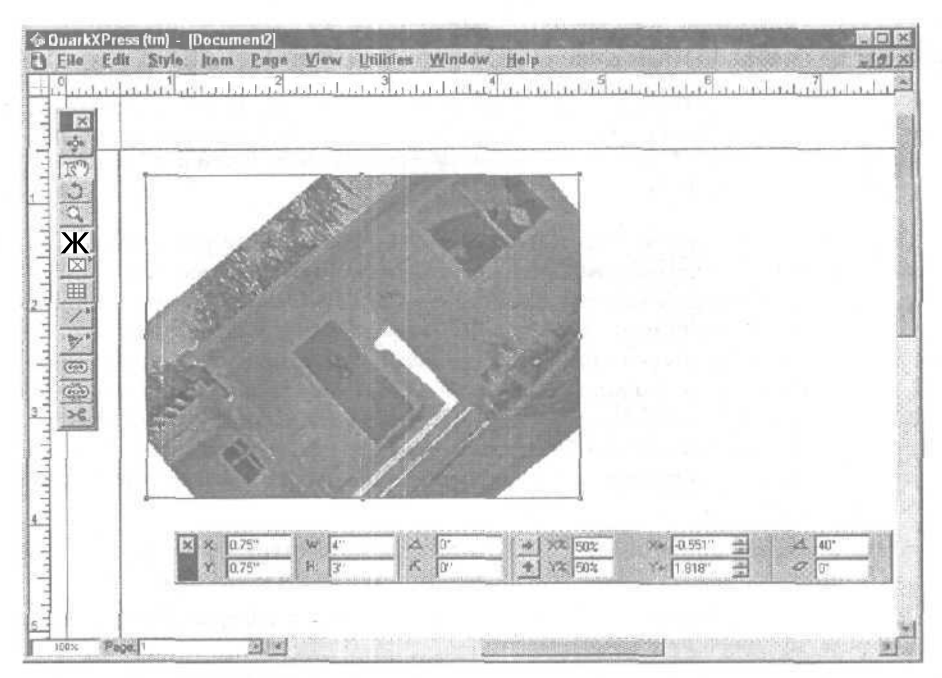


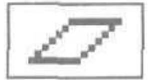
Рис. 21.5. Поворот рисунка на 40°



Если в поле Rotate (Поворот), расположенном в *левой* части палитры Measurements, введено значение, отличное от 0, сам *графический блок* поворачивается на указанное количество градусов. На рис. 21.5 блок не повернут, поскольку в упомянутом текстовом поле введено значение 0 (ноль). Отрицательное значение в поле Rotate заставляет блок вращаться против часовой стрелки. Если в поле Rotate, расположенном в *правой* части палитры Measurements, введено любое значение, отличное от 0, то на указанное количество градусов повернется *рисунок, расположенный в блоке.* (Например, для блока, показанного на рис. 21.3., задано значение 0, а это значит, что рисунок внутри него не повернут.)

Наклон изображения

В QuarkXPress вы можете применить и такой спецэффект, как *наклон* изображения внутри блока. Для того чтобы наклонить изображение, необходимо задать значение в текстовом поле Picture Skew (Наклон изображения) диалогового окна Modify или палитры Measurements. Значение Picture Skew может колебаться в диапазоне от -75° до 75° с шагом 0,001°. Если вы введете положительное значение, рисунок наклонится вправо, а если значение отрицательное — изображение наклоняется влево. Рис. 21.6 демонстрирует результат наклона рисунка на 40°,



Если в поле Skew (Наклон), введено значение, отличное от 0, то наклоняется содержимое блока. На рис. 21.3 содержимое блока не наклонено. Если вы введете отрицательное значение, рисунок наклоняется влево, если положительное — вправо.

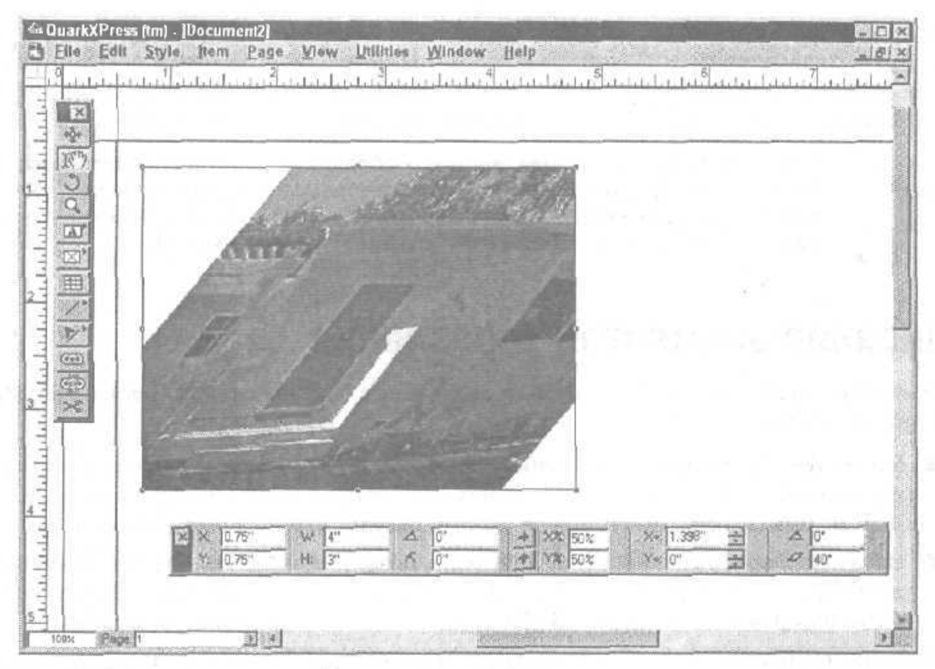
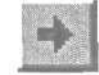
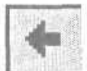


Рис. 21.6. Наклон рисунка на 40°

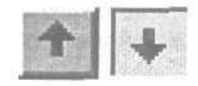
Получение зеркального отражения

QuarkXPress позволяет получить зеркальное отражение рисунка слева направо или сверху вниз. Эта функция очень полезна. Например, у вас есть фотография человека, который смотрит в одну сторону, а вам необходимо, чтобы он смотрел в противоположную сторону — предположим, в сторону заголовка. (Будьте осторожны с зеркальным отражением: может получиться так, что некоторые элементы, например, обручальные кольца, окажутся не там, где полагается.)

Применить функцию зеркального отражения, как и функции поворота и наклона, можно с помощью вкладки Picture диалогового окна Modify или палитры Measurements. В меню Style также присутствуют опции зеркального отражения: Flip Horisontal (Отражение по горизонтали) Flip Vertical (Отражение по вертикали.).

При щелчке на кнопке Horisontal Flip палитры Measurements рисунок отражается относительно оси X. При этом направление горизонтальной стрелки меняется на противоположное (как показано). Это означает, что рисунок успешно отражен.



При щелчке на кнопке Vertical Flip рисунок отражается вдоль оси Y. Направление вертикальной стрелки при этом меняется на противоположное. Это означает, что рисунок успешно отражен.

Применение фотографических эффектов

QuarkXPress позволяет полностью контролировать растровые изображения, особенно, если речь идет о полутоновых рисунках. Полутоновые изображения, которые играют важную роль в традиционной печати, обычно представляют собой сканированные фотографии. Однако

оригинальный иллюстративный материал, созданный в одном из графических редакторов, также может быть полутоновым. В этой главе рассматриваются такие основные понятия, как растровые форматы, негативные изображения, контрастные изображения, полугона и сглаживание. В ней речь также пойдет и об элементах управления цветными растровыми изображениями.



В процессе импортирования цветное изображение может быть преобразовано в полутоновое. Для этого необходимо одновременно нажать клавишу <⌘> или <Ctrl> и щелкнуть на кнопке Open (Открыть) диалогового окна Get Picture (команда File⇨Get Picture или комбинация клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>).

Описание элементов управления

Элементы управления растровыми изображениями в QuarkXPress делятся на следующие основные категории.

- Управление печатью изображений. Эта функция позволяет регулировать некоторые параметры изображения для достижения максимального качества при печати. Например, вы можете осветлить слишком темный рисунок или увеличить контраст.
- Изменение изображений. Данная функция позволяет изменять вид изображения для достижения определенных визуальных эффектов. Можно, например, сделать полутоновое изображение цветным или убрать незначительные дефекты фотографии.

Функции управления изображениями находятся в меню Style. Все функции распределены в трех диалоговых окнах, в каждом из которых присутствуют такие элементы меню Style.

- **Negative** (Негатив). Позволяет создавать фотонегатив изображения.
- **Contrast** (Контраст). Дает возможность регулировать контраст и яркость изображений. Используйте этот элемент меню, если вы хотите сделать изображение более отчетливым или применить спецэффекты.
- Halftone (Растр). С помощью этой функции можно определить, как рисунок будет распечатан — растр рисунка и вид элементов, которые используются при печати рисунка (в напечатанном виде фотографии и другие растровые изображения обычно состоят из рядов точек, расположенных очень близко друг к другу; QuarkXPress дает возможность выбирать размер точек и использовать вместо них другие фигуры — например, квадраты).

Элементы меню Style, предназначенные для управления изображениями, расположены в трех диалоговых окнах. Для того чтобы использовать эти элементы меню, необходимо активизировать инструменты Content или Item.

Работа с форматами изображений

В табл. 21.1 указано, какие функции могут применяться к разным форматам изображений. В QuarkXPress у вас есть возможность регулировать контраст любых полутоновых и цветных изображений, кроме рисунков в векторных форматах (EPS, PDF и WMF).

Таблица 21.1. Опции управления изображениями

Тип изображения	Негатив	Контраст	Растр	Цвет	Тень
BMP					
цветной	да	да	нет	нет	нет

Окончание табл. 21.1

Тип изображения	Негатив	Контраст	Растр	Цвет	Тень
полутоновый	да	да	да	да	да
черно-белый	да	нет	да	да	да
EPS, DCS	нет	нет	нет	нет	нет
GIF					
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	да	да	да	да	да
JPEG					
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	да	да	да	да	да
MacPaint [1]	нет	нет	да	да	да
PCX					
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	да	да	да	да	да
черно-белый	да	нет	да	да	да
Photo CD	да	да	нет	нет	нет
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	да	да	да	да	да
PICT					
цветной	да	да	нет	нет	нет
8-битовый полутоновый	да	да	да	да	да
полутоновый низкого разрешения [2]	нет	нет	нет	нет	нет
черно-белый	нет	нет	Да	да	да
векторный	нет	нет	нет	нет	нет
PNG					
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	Да	да	да	да	да
Portable Document Format (PDF)	нет	нет	нет	нет	нет
Scitex CT					
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	да	да	нет	нет	нет
TIFF					
цветной	да	да	нет	нет	нет
полутоновый	да	да	да	да	да
черно-белый	да	нет	да	да	да
WMF	нет	нет	нет	нет	нет

[1] *Формат не поддерживается QuarkXPress для Windows*

[2] *Растровое изображение с низким разрешением оттенков серого — это изображение, в котором использовано меньше 256 оттенков серого (8 бит), но больше, чем в черно-белом изображении (1 бит)*

Создание негативов изображений

Опция Negative — это самая простая в использовании функция. Просто выделите элемент и выберите Style⇨Negative или используйте комбинацию клавиш <Shift+⌘+дефис> или <Ctrl+Shift+дефис>. На рис. 21.7 показан результат применения этой функции. Если функция Negative применяется к полутоновым и черно-белым изображениям, белый цвет сменяется черным, а черный — белым. Если же речь идет о цветном изображении, в результате применения этой функции каждый из основных цветов (красный, синий и желтый) меняется на противоположный ему цвет (зеленый, пурпурный и голубой соответственно).

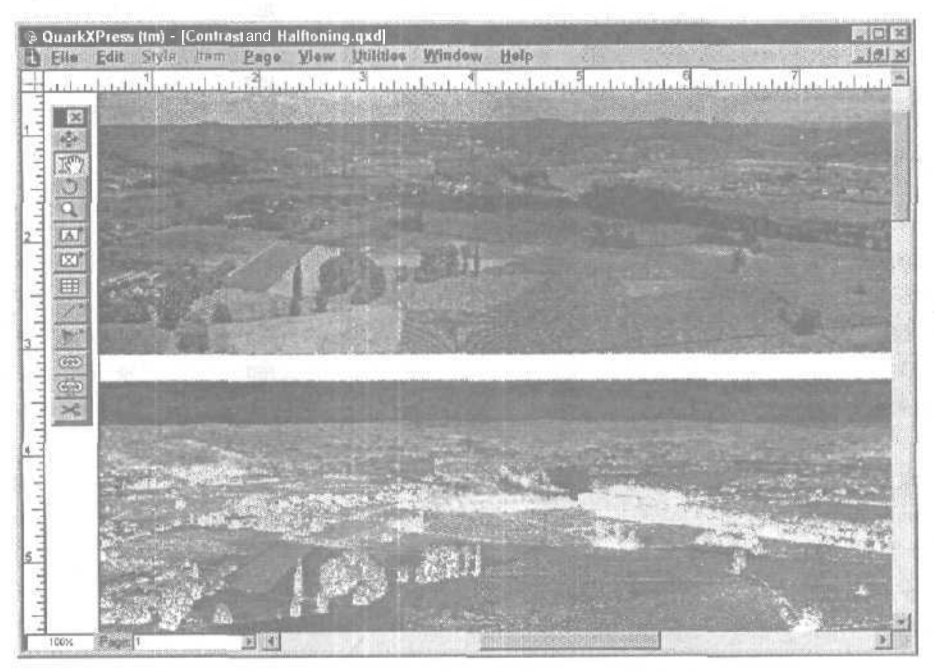


Рис. 21.7. *Эффект применения элемента управления (кнопки)* ***Negative***

Регулировка контраста

Для того чтобы отрегулировать контраст изображения, выберите команду Style⇨Contrast или используйте комбинацию клавиш <Shift+⌘+C> или <Ctrl+Shift+C>. Откроется диалоговое окно Picture Contrast Specifications (Параметры контраста изображения), показанное на рис. 21.8. В левой части диалогового окна находится график, показывающий, как заданные для конкретного изображения параметры сказываются на печати изображения. Обычно график представляет собой прямую линию, расположенную под углом 45°. Это означает, что настройки входных и выходных параметров не отличаются, т.е. параметры данного изображения не изменяются при отображении на бумаге, Изменяя контраст изображения при печати, вы регулируете график, который носит название *кривая гамма-распределения.*

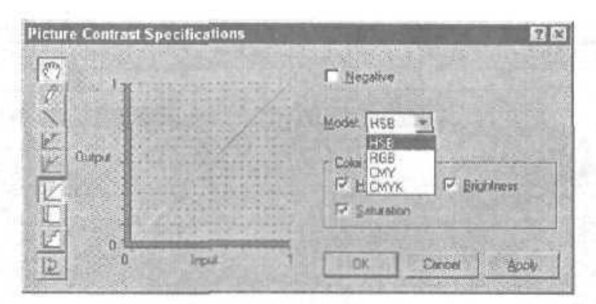


Рис. 21.8. Диалоговое ***окно*** *Picture* ***Contrast Specifications***

Использование фильтров

Самый простой способ задать параметры изображения для печати — это использовать одну из следующих стандартных настроек (которые иначе называют *фильтрами),* расположенных в левой части диалогового окна.

- Normal (Стандартный) обеспечивает печать изображения с исходными, неизмененными значениями.
- High Contrast (Высокий контраст) заменяет средние тона черным или белым цветом. Разделение оттенков происходит на уровне 30%-го серого (или оттенка для цветных изображений). Участки изображения темнее 30% становятся черными, а участки светлее этого уровня — белыми. Результат применения этого фильтра показан на рис. 21.9.
- Posterize (Пастеризация) объединяет "соседние" оттенки серого (или оттенки других цветов), и заменяет их одним цветом. Например, все участки изображения, имеющие оттенки серого в диапазоне от 0% до 10%, становятся белыми, а участки, окрашенные оттенками серого от 10% до 20%, приобретают 20%-ный оттенок серого и так далее. Результат применения этого фильтра показан на рис. 21.10.
- Для того чтобы создать фотонегатив изображения, выставьте флажок опции Negative или щелкните на кнопке Swap Axis (Изменить ось). Заметьте, что данный фильтр работает с любыми другими настройками. Например, если вы пастеризуете изображение и щелкните на кнопке Swap Axis, то к изображению будут применены оба эффекта. Обратите внимание: если вы выставите флажок опции Negative, график контраста останется прежним, а если щелкните на кнопке Swap Axis — он изменится. Однако при печати изображение будет выглядеть одинаково в обоих случаях.

Вы можете значительно изменить изображение, отредактировав его полутоновую насыщенность. Поэтому в QuarkXPress предусмотрена возможность предварительного просмотра результатов внесенных вами изменений с помощью кнопки Apply (Применить).

Настройка контраста цветных изображений

Для цветных изображений в диалоговом окне Picture Contrast Specifications также предусмотрено графическое представление, которое одинаково влияет на все цвета. Для того чтобы настроить каждый из основных цветов в отдельности, следует сделать неактивными опции тех цветов, которые не нужно корректировать, а затем изменить графики для оставшихся цветовых каналов (или канала). Например, если вы сделаете неактивными опции Blue (Синий) и Green (Зеленый), работая с рисунком в режиме RGB, изменения повлияют только

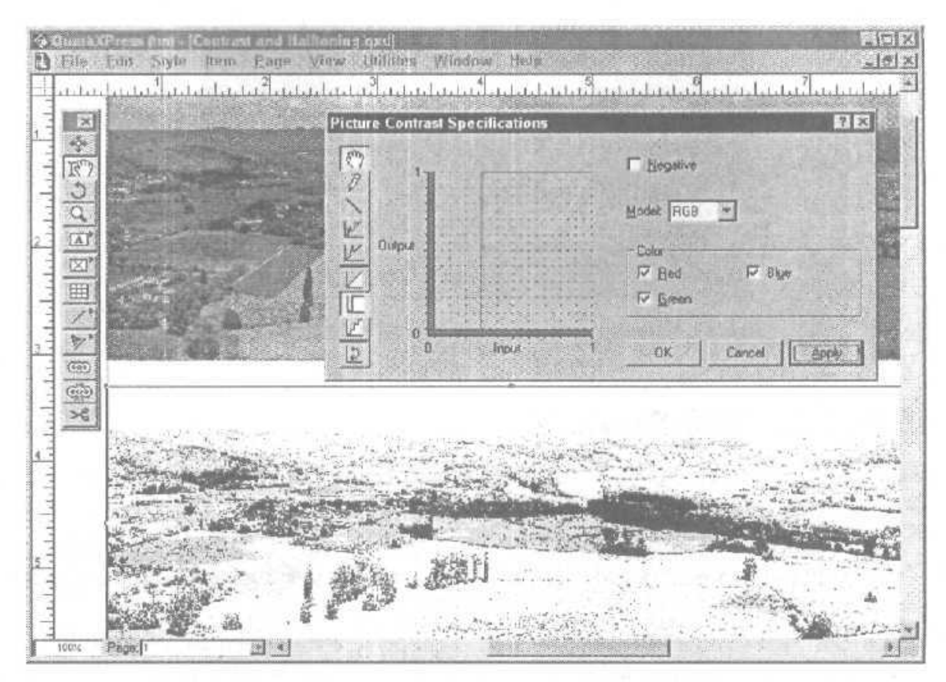


Рис. 21.9. К изображению (в нижней части) применен фильтр High Contrast

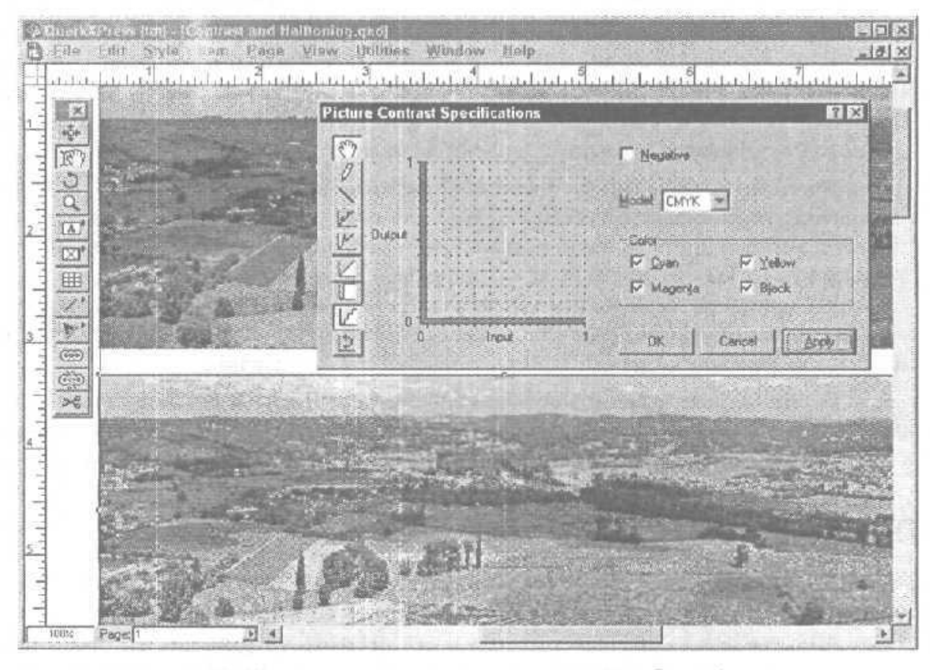


Рис. 21.10. К изображению (в нижней части) применен фильтр Posterize

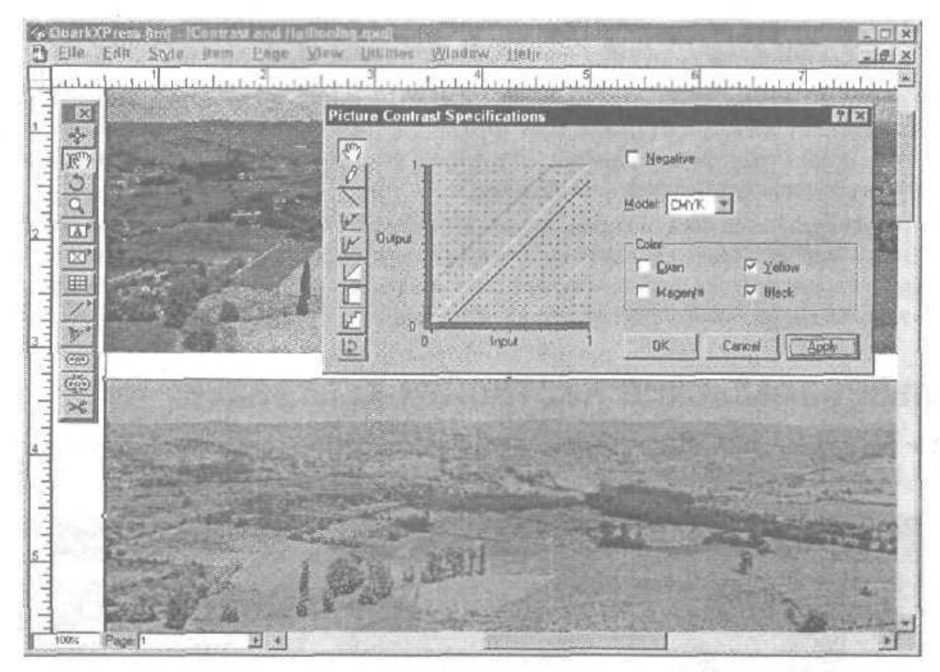


Рис. 21.11. В диалоговом окне Picture Contrast Specifications изменяются настройки желтого цветового канала (результаты изменений показаны в нижней части окна)

на красный компонент изображения. Работая над изображением в режиме CMYK, вы можете управлять четырьмя цветовыми каналами: голубым, пурпурным, желтым и черным. Для каждого цветового канала вы можете задать индивидуальные настройки, каждый раз отмечая "галочкой" необходимый цвет. Пример настройки контраста для цветных изображений приведен на рис. 21.11.

Программы, предназначенные для редактирования фотографий, такие как Photoshop, располагают значительно более мощными средствами настройки изображений.

Настройка контраста вручную

В диалоговом окне Picture Contrast Specifications предусмотрены элементы управления, позволяющие регулировать график контраста вручную. Ниже приведено описание всех опций по порядку сверху вниз.

- Значок с изображением руки позволяет перемещать график в любом направлении. Это удобно в тех случаях, когда вы хотите изменить настройки для всех цветовых каналов одновременно. Например, смещение линии вверх делает изображение более темным, поскольку светлые входные значения теперь соответствуют темным выходным. При перемещении линии с помощью этой функции рисунок остается согласованным, несмотря на смещение тональных уровней. Однако самый темный и самый светлый оттенок могут при этом обрезаться.
- Значок с изображением карандаша позволяет начертить собственную зависимость. Это удобно, если вы любите экспериментировать.
- С помощью значка, на котором изображена прямая линия, можно добавлять прямые участки к кривой контраста. Для этого необходимо нарисовать этим инструментом со-

ответствующий отрезок. Применять эту функцию удобно для выравнивания кривых, которые получены с помощью инструмента с изображением карандаша.

- Значок ограниченного шага позволяет выбирать участки линии определенной длины и перемещать их вверх или вниз. При этом двигается только выбранный сегмент, расположенный между двумя точками. Эту опцию рекомендуется использовать при редактировании пастеризованных изображений.
- Используя значок ограниченной линии, вы сможете перемешать узловые точки графика. Любой узел графика может выделяться и перемещаться вверх или вниз. Этот инструмент, как и предыдущий, удобно использовать для редактирования уже существующих линий, особенно если изменения непрерывны.

Пользовательские настройки контраста

Для редактирования одного графика можно использовать несколько инструментов. На рис. 21.12. показано несколько пользовательских зависимостей контраста.

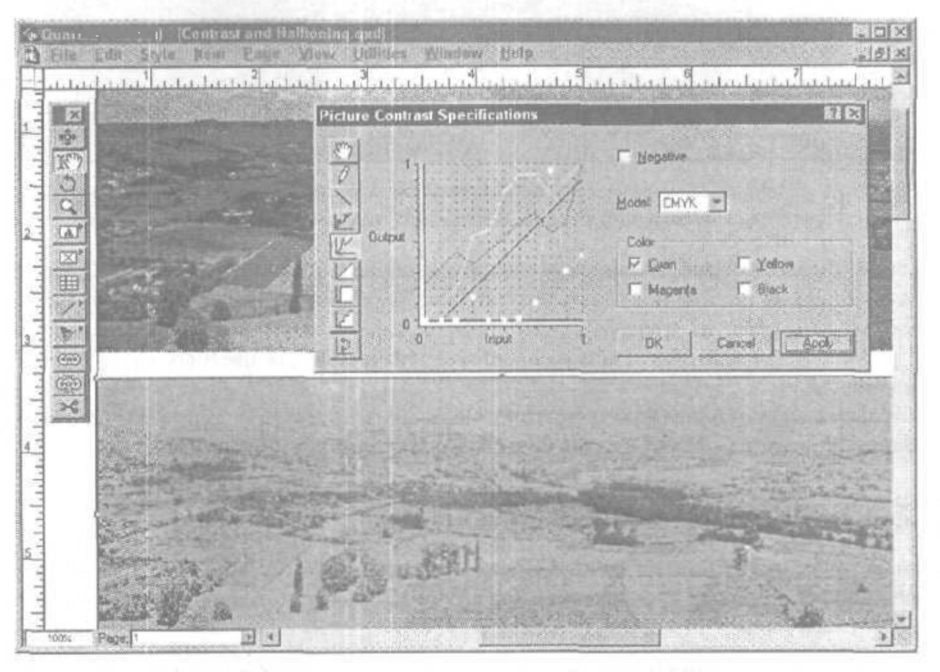


Рис. 21.12. ***В диалоговом*** *окне Picture* ***Contrast Specifications*** *могут задаваться линии контраста* ***как для*** *всех цветов одновременно, так и для отдельных составляющих (результаты настройки вы видите в нижней части* ***окна)***

Восстановление стандартных настроек контраста

Отредактировав зависимость контраста изображения, вы, возможно, захотите вернуться к стандартным настройкам. Для этого следует открыть диалоговое окно Picture Contrast Specifications и щелкнуть на одной из кнопок стандартных фильтров (Normal, Posterized или High Contrast). Эта операция возможна, поскольку QuarkXPress не изменяет исходное

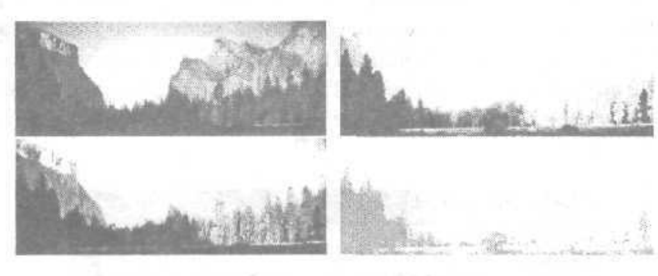
изображение, а просто запоминает набор инструкций, создаваемый вами в процессе настройки контраста. Программа применяет настройки к изображению при печати, никогда не меняя исходного изображения.

Уровень цвета. Что это такое?

Количество уровней цвета определяет, насколько реалистично выглядит изображение. Каждый уровень — это процент насыщенности или оттенок цвета — чем больше уровней, тем больше оттенков используется для отображения рисунка.

Если для отображения рисунка используется два уровня цвета, это значит, что изображение черно-белое (сине-белое, красно-черное и так далее). 16 уровней достаточно для того, чтобы изображение можно было рассмотреть в деталях. При наличии 256 уровней цветового насыщения изображение выглядит реалистично. Иными словами, это можно объяснить так: имея в распоряжении 16 уровней цветов, вы можете отобразить черный цвет (0%) с насыщенностью 6,7%, 13,3%, 20% и так далее до 100%, получив 16 оттенков серого (это касается любого из цветов, используемых в изображении RGB или CMYK). Если же вы располагаете 256 уровнями, у вас есть возможность отобразить цвет насыщенностью 0%, 0,4%, 0,8%, 1,2% и так далее до 100%.

Человеческий глаз с трудом различает такие едва заметные цветовые переходы. Поэтому 256 уровней — это максимум для полутоновых изображений, когда речь идет о самих изображениях или об уровнях цветов, которые должен отображать монитор (даже цветной, который поддерживает миллионы цветов). На рисунке, приведенном ниже, показано одно и то же изображение, выполненное в наиболее распространенных наборах уровней цветов (256, 128, 64 и 16). Разница между ними очевидна. Большое количество уровней цветов позволяют заметить едва уловимые различия оттенков. Для цветных изображений, оттенки в которых смешиваются, 256 уровней каждого цвета позволяют получить изображение достаточно высокого качества. Однако для того, чтобы изображение было сравнимо по качеству с фотографией, необходимы более высокие уровни насыщения цветом.



Максимальное количество уровней соответствует глубине цвета изображения в битах. Наличие 8 битного цвета означает, что компьютер может отобразить 2^8 оттенков или 256 уровней цвета. Наличие 4 битного цвета соответствует 2^4 или 16 уровням. Для достижения фотографического качества цветных изображений необходимо 2^{16} оттенков (65 536 тонов) каждого цвета. Нередко используется и 2^{24}, то есть 16,8 миллионов оттенков.

Обратите внимание: изображение глубиной 8 бит, например, файл TIFF, сохраненный в полутоновом режиме в Adobe Photoshop, может иметь менее 256 уровней серого, если к нему были применены такие операции, как, например, пастеризация. Иными словами, даже если отдельные уровни серого в файле с 8 битной глубиной не используются, файл все же сохраняется как 8 битный. Глубина цвета в битах определяет максимальное количество уровней. Но только визуальные характеристики изображения определяют, сколько уровней цвета на самом деле используется.

Настройка растра

С помощью линейных растров принтеры преобразуют многоцветные изображения в ряды точек, называемых *полутоновыми растрами.* Это преобразование необходимо для воспроизведения изображений большинством печатных устройств, (Для цветных изображений используются четыре набора точек: голубого, пурпурного, желтого и черного цветов. Процесс представления каждого из этих четырех цветов называется *четырехцветным цветоделением.* Подробное описание этого процесса вы найдете в части VII.) Поднесите увеличительное стекло к напечатанной в газете или журнале фотографии — цветной или черно-белой — и вы увидите точки, из которых оно состоит. Изображение может состоять как из точек, так и из некоторых других фигур. Многие не придают особого значения растрам. (Некоторые дизайнеры даже не знают, что это такое.) Однако от растров во многом зависит то, как изображение будет выглядеть в напечатанном виде. Некоторые художники используют элементы управления линейными растрами для того, чтобы придать изображению качественно новый вид. В следующих разделах мы расскажем о том, как это делается.

Создание растров в QuarkXPress

Как создать ряды точек, имитирующих полутона, имея исходное изображение в электронном виде? Настольные издательские средства используют математические алгоритмы, симулирующие стандартный фотографический линейный растр. Процесс контролируется системой уравнений, поэтому такие издательские программы, как QuarkXPress, предоставляют более широкие возможности по сравнению со стандартными линейными растрами, которые имеют фиксированную линиатуру и ограниченный набор элементов.

Прежде чем приступить к печати изображения, вы, наверняка, захотите поэкспериментировать с настройками линейного растра. Чаще всего используются настройки, задаваемые для всех импортированных файлов по умолчанию. Значение линиатуры растра по умолчанию определяется параметром Frequency (Линиатура), расположенном на вкладке Output диалогового окна Print (Печать) (показаны на рис. 21.13). Угол наклона растра по умолчанию равен 45°. Также по умолчанию изображение при печати будет состоять из фигур типа "точка", Эти параметры изменить нельзя.

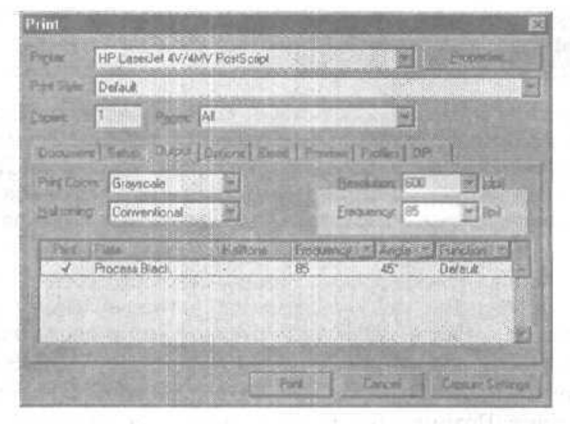


*Рис. 21.13. Параметр Frequency вкладки **Output диалогового** окна Print*

Некоторые графические эффекты могут применяться только при печати на принтерах PostScript, поскольку встроенные процессоры принтеров других типов (таких как QuickDraw и PCL) не располагают средствами управления, необходимыми для выполнения соответствующих вычислений.

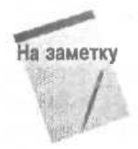
Основные сведения о линейном растре

В традиционной печати линейный растр представляет собой ацетатный пленочный трафарет со множеством отверстий. Трафарет помещают поверх листа фотобумаги (например, бумаги Kodak RC, которая многие годы применяется в печати). Затем одноцветный оригинал освещается камерой. Таким образом, оригинал проектируется на фотобумагу сквозь трафарет. В ходе этого процесса освещаются только те участки высококонтрастной фотобумаги, которые расположены под отверстиями трафарета. В результате на фотобумаге появляются растровые точки, из которых и состоит напечатанное изображение. Размер каждой растровой точки зависит от интенсивности световых лучей, проходящих через трафарет. Интенсивность световых лучей, в свою очередь, зависит от того, насколько темным или светлым является каждый из участков оригинала. Для того чтобы наглядно представить себе этот процесс, проведем аналогию с оконной противомоскитной сеткой, сквозь которую распыляется вода. Чем сильнее струя воды, тем больше жидкости оказывается за сеткой.

Точки, из которых состоит изображение, располагаются в виде последовательности строк, обычно расположенных под углом 45° для полутоновых изображений (под таким углом человеческий глаз легче объединяет отдельные точки в одно целое, что позволяет имитировать непрерывное изображение). Количество строк на один дюйм (или *частота растровых точек)* определяет максимальный размер растра и плавность изображения (или *плотность растровых точек).* Отверстия в трафарете — не обязательно круглые. Они могут иметь форму эллипса, квадрата, линии, реже — звезды. Все это — формы растровой точки. Чаще всего растровые точки имеют круглую форму, поскольку эта фигура позволяет свести до минимума искажение исходного изображения.

Спецэффекты линейного растра

Хотите сделать изображение особенным? Такая возможность есть. Как правило, используя спецэффекты линейного растра, художники предпочитают увеличивать частоту полутоновых точек. Изображение становится грубым, но при этом более выразительным. Многие меняют форму растровой точки, используя линии и другие фигуры. Это позволяет изменить характер изображения. Для того чтобы активизировать диалоговое окно Picture Halftone Specifications (Параметры растровых точек), показанное на рис. 21.14, выберите команду Style⇨Halftone (Стиль⇨Полутоновый растр) или используйте комбинацию клавиш <Shift+⌘+H> или <Ctrl+Shift+H>. (Настройки растровых точек не влияют на изображения, размещаемые в Internet.)



Настройки растровых точек не работают для цветных векторных изображений, таких как EPS. Эти настройки действуют только для полутоновых растровых изображений.

На экране вы не увидите эффект от заданных вами настроек, поскольку в QuarkXPress используется специальный алгоритм формирования растра изображения только при воспроизведения изображений на бумаге. QuarkXPress не знает, как печатное устройство интерпретирует на бумаге настройки растровых точек. Поэтому программа не отображает изменения на экране даже в том случае, если вы прикажете использовать собственный алгоритм формирования растрового изображения. Для того чтобы оценить эффект от настройки, вам придется распечатать изображение.



Настройку растровых точек легко отменить. Вы можете отключить все заданные вами параметры, дав программе команду безоговорочно использовать установки принтера. Для этого выберите опцию Printer в списке Halftoning (Растр), расположенном на вкладке Output диалогового окна Print. Настройки будут отменены и в том случае, если вы преобразуете документ в файл PostScript (обычный PostScript, EPS или PDF). Единственный способ, гарантирующий печать изображения с заданными настройками — отправить документ непосредственно на целевой принтер, выбрав при этом опцию Conventional (Заданный) в списке Halftoning.

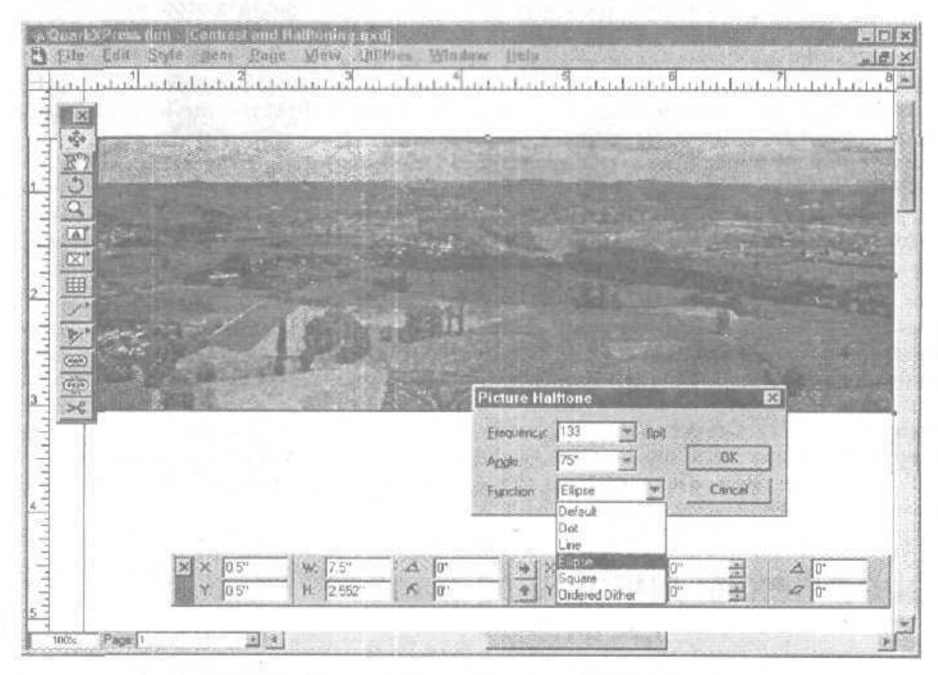


Рис. 21.14. Диалоговое окно Picture Halftone Specifications

Для того чтобы оценить эффект от использования различных форм растровой точки, рассмотрим иллюстрации, представленные на рис. 21.15. Все изображения, кроме первого (для которого заданы настройки по умолчанию), отображены с линеатурой 15 lpi (lines per inch — (количество) линий на дюйм). При такой частоте разница между изображениями становится очевидной. При создании изображений (кроме первого) использованы пять различных форм растровой точки: точка, линия, эллипс, квадрат и Ordered Dither. Во всех изображениях угол поворота растра равен 45°.

Мы рекомендуем вам создавать пробную страницу, содержащую несколько вариантов изображения, для каждого из которых задан отдельный вариант линейного растра и форма растровой точки. Ниже вы познакомитесь с эффектом различных настроек линейного растра для полутоновых изображений — от белого до черного. Пробную страницу вы можете получить на основе полутоновой фотографии. Для создания пробной страницы следуйте приведенным ниже инструкциям.

1. В графическом редакторе создайте полутоновый файл TIFF с плавным градиентом от белого к черному. Изображение, сохраненное в этом файле, должно иметь форму, удлиненного по горизонтали или по вертикали прямоугольника. Градиент должен переходить от одного края к другому вдоль длинной оси.

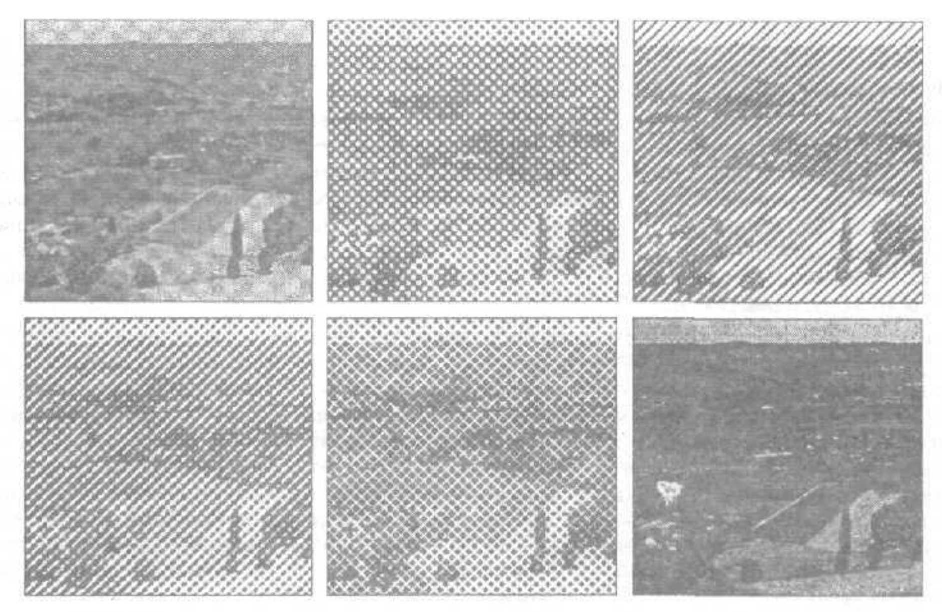


Рис. 21.15. Примеры настроек растровых точек. В левом верхнем углу — изображение со стандартными настройками для принтера 600 dpi. Следующие четыре изображения имеют линиатуру15 lpi. Для каждого изображения используются разные формы растровой точки: точка, линия, эллипс и квадрат. Последний рисунок отображен в режиме Ordered Dither. Обратите внимание: для последнего режима опция линиатуры не предусмотрена — используются стандартные настройки принтера

2. Импортируйте данный объект в графический блок документа QuarkXPress, а затем продублируйте этот блок несколько раз. Дубликаты располагайте один за другим. Теперь у вас есть последовательность блоков, состоящая из узких полосок с одним и тем же изображением.
3. Для каждой копии изображения задайте свои настройки линейного растра, выбрав команду Style⇨Halftone (комбинация клавиш <Shift+⌘+H> или <Ctrl+Shift+H>). Мы рекомендуем поэкспериментировать, по крайней мере, с наиболее распространенными вариантами линиатурами растра (20, 30,60, 85, 110, 120, 133 и 150). Затем скопируйте все блоки на новую страницу и измените форму растровой точки для каждого изображения (вам придется задавать форму растровой точки отдельно для каждого изображения). Аналогичным образом задаются различные углы наклона растра.
4. Распечатайте все страницы с помощью устройства с рабочим разрешением 2540 dpi.

Что такое линиатура (lpi)?

Когда речь идет о печатающем устройстве, число линий на дюйм (линиатура) и число точек на дюйм не связаны между собой, поскольку размер точки линейного растра может колебаться, в то время как точка лазерного принтера имеет фиксированный размер. (В принтерах нового поколения используются такие технологии, как Resolution Enachancement Technology компании Hewlett-Packard или Fine Print и PhotoGrade компании Apple Computer. Поэтому точки линейного растра в этих печатных устройствах могут иметь разные размеры, следовательно, в скором времени различия могут исчезнуть.) Параметр lpi, по сути дела, обуславливает размеры сетки, через которую проектируется изображение, а не размеры точек, из которых состоит изображение. Параметр dpi задает количество точек краски на один

дюйм при печати на лазерном принтере. Обычно эти точки имеют одинаковый размер. Следовательно, изображение при 100 lpi с точками переменного размера будет выглядеть более мелкозернистым, чем изображение при 100 dpi,

В зависимости от размеров точки линейного растра, в процессе печати для ее отображения могут понадобиться несколько точек краски фиксированного размера. Поэтому dpi принтера или печатающего устройства значительно превышает его линиатуру. Например, лазерный принтер с разрешением 300-dpi может иметь линиатуру 60 lpi; разрешение печатающего устройства 1270 dpi может обеспечивать 120 lpi; печатающее устройство 2540 dpi может иметь линиатуру 200 lpi (если вы хотите использовать огромное количество уровней серого). Изображения, выполненные в 100 lpi, считаются крупнозернистыми, а превышающие 120 lpi — мелкозернистыми.

Для того чтобы правильно задать линиатуру, недостаточно учесть максимальное разрешение печатающего устройства. Многие забывают, что этот параметр зависит и от качества бумаги, на которой будет напечатано изображение. На гладкой бумаге (например, глянцевой или лощеной) растровые точки можно расположить ближе друг к другу, поскольку специальное покрытие практически не позволяет краске растекаться. Обычная офисная бумага, используемая для фотокопирующих устройств и лазерных принтеров, имеет более рыхлую поверхность. Краска на такой бумаге растекается, что заметно, когда вы пишите на ней маркером, Газетная бумага очень рыхлая, краска на ней растекается сильно. Газетные иллюстрации обычно печатают при линиатуре 85-90 lpi; иллюстрации информационных бюллетеней — при 100-110 lpi; журнальные иллюстрации — при 120-150 lpi; календари и книги с высококачественным иллюстративным материалом — при 150-200 lpi.

Линиатура зависит и от таких факторов, как тип печатающего устройства и качество краски. Специалист по техническому обслуживанию печатного устройства должен посоветовать вам, какие настройки лучше задать.

Если вы распечатываете изображение с вашего компьютера прямо на пленочный негатив (а не на фотобумагу, с которой затем будет снят негатив), сообщите об этом специалисту по техническому обслуживанию принтера. Печать на пленке требует более высокого значения lpi, чем печать на бумаге, поскольку негативы, созданные фотографическим способом, не могут точно воспроизводить высокое разрешение, характерное для негативов, отпечатанных непосредственно на печатающем устройстве. (Например, если вы печатаете изображение на бумаге при 120 lpi, а затем создаете фотонегатив, даже незначительное смещение фокуса камеры может привести к смазыванию точек, расположенных близко друг к другу. Печатая на пленке, вы сможете избежать подобных проблем.) Специалисты по техническому обслуживанию принтера предполагают, что вы будете печатать на бумаге; и рекомендуют задавать соответствующие настройки lpi.

Эффект сглаживания

Сглаживание — один из спецэффектов, подобный растрированию полутоновых изображений. Сглаживание означает замену уровней серого специальным узором черного или белого цвета. Этот узор не имитирует уровни серого. Напротив, эффект сглаживания заключается в скрытии различий между оттенками в изображении. Сглаживание используют при печати на принтерах, не поддерживающих высокое разрешение, позволяющее воспроизводить "недостающие" уровни серого.

Процесс сглаживания

Для отображения основных деталей полутонового изображения в процессе сглаживания используются крупные узоры. Результат сглаживания для каждого изображения определяется системой математических уравнений. Чаще всего темные оттенки заменяются черным, средние оттенки отображаются черными и белыми точками или линиями, сменяющими друг друга, для воспроизведения светлых оттенков используются разреженные узоры точек или линий.

Для сглаживания не применяются понятия линиатуры точек и угол наклона растра, поскольку подобные настройки автоматически определяются уравнениями сглаживания.

Вычисление оптимального разрешения при сканировании полутоновых изображений

Одна из наиболее сложных проблем черно-белой печати — выбор оптимального значения dpi при сканировании полутоновой (или цветной) иллюстрации. Вы сканируете в единицах dpi, а печатаете на пленку в единицах lpi, которые зависят от изображения и других рабочих параметров. Существует взаимосвязь между значениями lpi и dpi и количеством уровней серого, которые вы можете отсканировать и напечатать, соответственно. Эти значения взаимосвязаны.

- Прежде всего, необходимо вычислить разрешение сканирования (dpi) для изображений. Проще всего умножить линиатуру (lpi), при которой вы планируете печатать изображение, на 2: lpi x 2 = dpi. Такая формула предполагает, что вы сканируете изображение с теми же размерами, какие оно будет иметь при печати. Если вы планируете изменить размеры изображения, вычисления усложняются. Умножьте самое большое значение конечного размера изображения (lf) на линиатуру (lpi). Полученный результат умножьте на 2 и поделите на самое большое значение размера оригинала (lo): lpi x lf x 2 / lo - dpi. (Если в результате вы получите не целое число, округлите его до ближайшего целого. Например, 312,32 округляется до 313.) Внимание: если вы планируете печатать изображение на рыхлой бумаге, например, газетной, используйте множитель меньше 2. Но не умножайте меньше, чем на корень из 2 (что приблизительно равно 1,4).
- Далее вам нужно рассчитать, какое разрешение должно поддерживать фотонаборное устройство, чтобы достичь линиатуры, на которую настроен ваша печатный станок: lpi x 16 = dpi фотонаборного устройства. Так, для достижения линиатуры 133 и 150 lpi при печати изображений журнального качества, фотонаборное устройство должно поддерживать разрешение 2540 dpi (линиатура 133 lpi требует разрешения 2128 dpi — то есть 133 x 16 = 2128 — а для достижения линиатуры 150 lpi необходимо разрешение 2400). Тогда почему 2540 dpi? Потому что это стандартное значение высокого разрешения для большинства фотонаборных устройств. Еще одно стандартное значение — 1270 dpi — устанавливается для печати текстовых документов. При разрешении 2540 dpi максимально возможная линиатура составляет $158^3/4$.
- И, наконец, подсчитайте, сколько уровней серого вы получите при печати, исходя из выходного разрешения фотонаборного устройства (dpi) и выходной линиатуры (lpi): (dpi ÷ lpi)2 + 1 - количество уровней серого. Если фотонаборное устройство настроено на разрешение 2540 dpi, а линиатура документа QuarkXPress составляет 133 lpi, при печати вы теоретически можете получить 365 уровней серого (на практике максимальное количество уровней серого составляет 256) — что более чем достаточно для любого изображения. Число уровней серого получено в результате следующих операций: (dpi ÷ lpi) + 1, (2540 ÷ 133) 2 + 1, или 19,12 + 1, или 364,7 + 1, или округленно 365. Линиатура 150 lpi теоретически соответствует 287 уровням серого (на практике, опять же, 265 уровней). При выходном разрешении 1270 dpi вы получите 92 уровня серого при линиатуре 133 lpi и 72 уровня — при линиатуре 150 lpi. То, что большее значение линиатуры соответствует меньшему количеству уровней серого, может показаться нелогичным. Но это действительно так. Дело в том, что большее значение lpi обеспечивает плавные цветовые переходы, а меньшее значение способствует более точной передаче полутонового изображения.

В QuarkXPress количество уровней серого ограничено значением 256. Вам вполне хватит 256 уровней, если вы не создаете длинный "до невозможности" цветовой переход. Такой цветовой переход можно получить в Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Corel Draw.

Упорядоченное сглаживание

Существует множество алгоритмов сглаживания. В QuarkXPress используется система уравнений под названием Ordered Dither *(упорядоченное сглаживание)*. Для того чтобы применить данный спецэффект, выберите пункт Ordered Dither (Упорядоченное сглаживание) во всплывающем меню Function (Алгоритм) диалогового окна Picture Halftone Specifications. На рис. 21.15. вы видите изображение, к которому применен эффект упорядоченного сглаживания. Если вы хотите использовать другие уравнения сглаживания, вам придется использовать один из графических редакторов, а затем импортировать изображение в QuarkXPress.

Эффект сглаживания можно использовать для имитации ксилографии или поинтиллизма. Если создание таких спецэффектов не входит в ваши планы, применяйте сглаживание, только если разрешение принтера не превышает 300 dpi,

Применение цветов и оттенков

Для того чтобы изменить внешний вид полутонового или черно-белого изображения при печати, вовсе не обязательно менять уровни серого и типы растра. В QuarkXPress вы можете изменить цвета и оттенки изображения с помощью элементов управления, расположенных в меню Style, на вкладке Picture и палитре Colors. Используя цветовые эффекты, вы можете окрасить монохроматическое изображение. Черно-белой фотографии, например, можно придать ярко-коричневый оттенок. В результате получится изображение, напоминающее старинное фото. Можно осветлить полутоновое изображение, а затем использовать его в качестве фона для текста. В QuarkXPress можно также изменить цвета и оттенки только тех изображений, которые сохранены в файлах следующих типов.

- Черно-белый BMP, GIF, JPEG, MacPaint (только для Mac), PCX, Photo CD, PICT, PNG, и растровый TIFF
- Полутоновый BMP, GIF, JPEG, PCX, Photo CD, PICT, PNG, и растровый TIFF

К одному и тому же изображению могут одновременно применяться опции изменения цвета и оттенка, Например, вы можете напечатать изображение, выполненное 30%-ым пурпурным цветом, поверх сплошного голубого фона (заливка графического блока). В результате получится необычная смесь двух цветов. Одновременно с цветовыми эффектами к изображению можно применить другие команды — полутоновые фильтры или измененные настройки линиатуры.

Используя палитру Colors, меню Style или вкладку Picture диалогового окна Modify, вы можете окрасить участки изображения черного цвета (а также серого, который, по сути, является одним из оттенков черного) другими цветами. Во всех трех случаях цвета, используемые в текущем документе, указаны в списке цветов. (Подробнее о цветах мы расскажем в части VII.)

Использование палитры Colors

Перед тем как использовать палитру Colors для изменения цветов или оттенков изображения, активизируйте инструмент Content. Затем щелкните на значке цвета фона (поле со значком X) и выберите нужный цвет из списка цветов и оттенков во всплывающем меню, представленном в левой части (рис. 21.16). Если вы хотите использовать оттенок, не представленный в списке, выберите опцию Other (Другой) и введите нужный вам оттенок в процентах с шагом 0,1%.

Меню Style

На рис. 21.17 изображено подменю, которое появляется при выборе опции Color (Цвет) меню Style в том случае, если активный блок содержит полутоновое изображение.

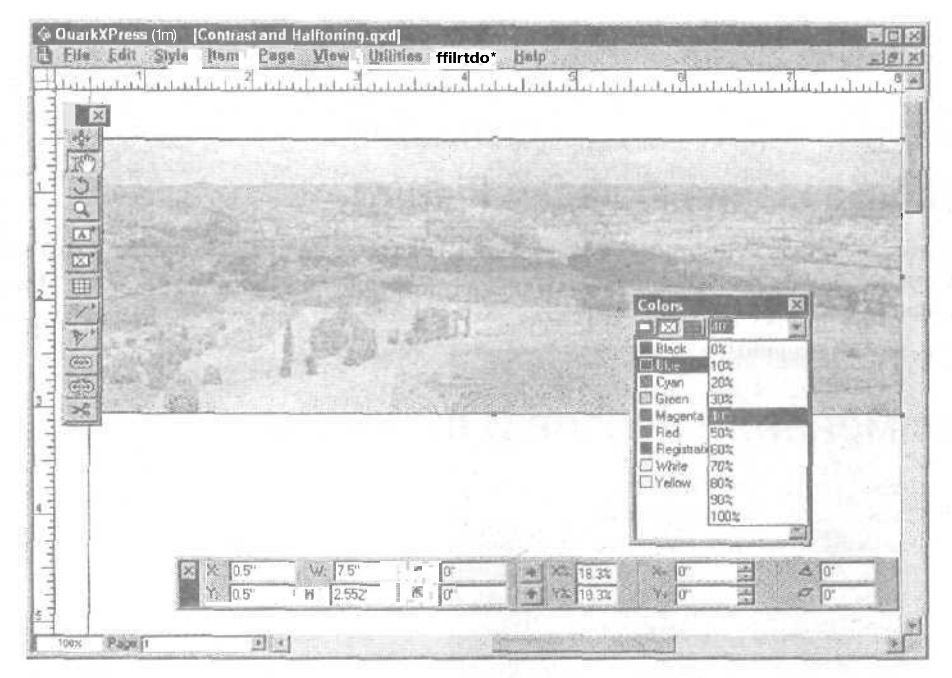
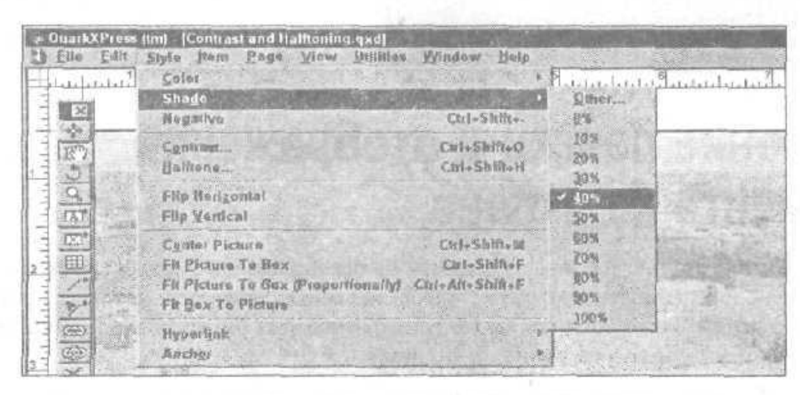


Рис. 21.16. Применение цветов и оттенков с помощью палитры Colors



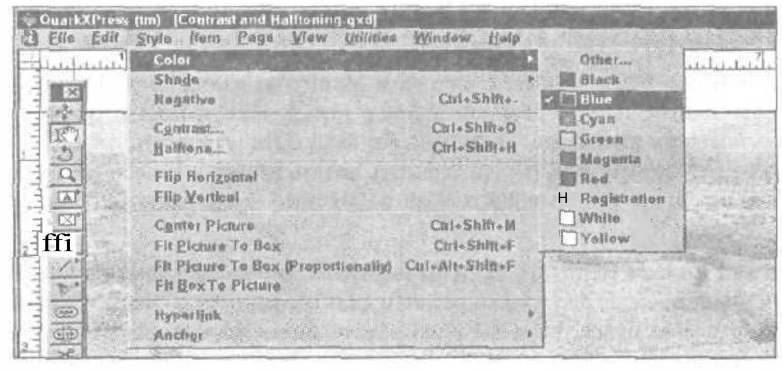


Рис. 21.17. Применение цветов и оттенков с помощью меню Style

Осветлить изображение можно, выполнив команду Style⇨Shade (Стиль⇨Оттенок). Этот способ удобен в том случае, если вы хотите создать фоновое изображение и поместить его за текстом. Ваш выбор не ограничен оттенками, предложенными в выпадающем списке меню Shade. Выбрав Other, вы можете задать оттенок в процентах от 0 до 100 с шагом 0,1%.

Использование вкладки Picture

Выбрать желаемый цвет и/или оттенок можно в разделе Picture вкладки Picture диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>), как показано на рис. 21.18.

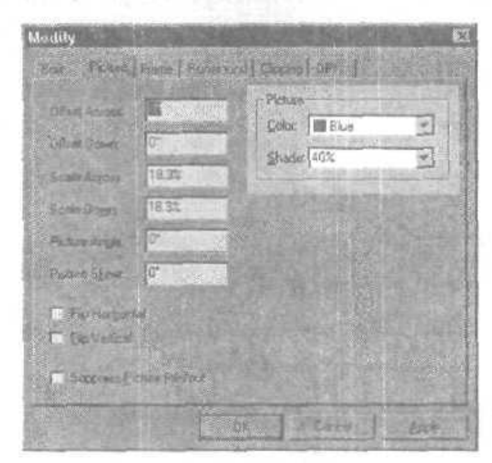


Рис. 21.18. ***Применение цветов и оттенков с помощью вкладки Picture***

Ускорение печати и отображения документа на экране

Печать и отображение на экране документа, переполненного иллюстрациями, занимает много времени. В QuarkXPress предусмотрены несколько настроек, которые помогут ускорить процесс печати таких документов. В заключительных разделах этой главы мы расскажем о том, как использовать упомянутые настройки.

Предотвращение печати изображений

На вкладках Box и Picture диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify, комбинация клавиш <З€+M> или <Ctrl+M>, двойной щелчок инструментом Item в графическом блоке) находятся два похожих параметра: Suppress Printout (Предотвратить печать) — на вкладке Box и Suppress Picture Printout (Предотвратить печать изображений) — на вкладке Picture. Выбрав любую из опций, вы ускорите печать документа — что очень удобно, если это корректурный экземпляр.

- Suppress Picture Printout. Если вы выберете опцию Suppress Picture Printout, при печати будет отображено только рамка и фон графического блока. Само изображение отображаться не будет. Если вы используете рамки блоков, рекомендуется выбирать опцию Suppress Picture Printout для печати пробных экземпляров документа. Это позволит вам оценить размеры и расположение рамок.

- **Suppress Printout** Если вы выбрали опцию Suppress Printout, при печати не будет отображено ни само изображение, ни рамка и фон блока.

Для того чтобы выбрать любую из этих опций, выставьте соответствующий флажок, расположенный рядом с нужным параметром. Если вы выбрали опцию предотвращения печати изображений, не забудьте вернуться в диалоговое окно Modify и отключить эту опцию перед тем, как напечатать окончательный вариант документа.

Используя одну из опций, имейте в виду, что в процессе печати невозможно отменить действие этих опций и сделать так, чтобы все блоки и изображения были отпечатаны. Для того чтобы выяснить, какие изображения текущего документа подлежат печати, а какие — нет, откройте диалоговое окно Usage (Использование) (команда Utilities⇨Usage), перейдите на вкладку Pictures (Рисунки) и посмотрите, отмечено ли "галочкой" интересующее вас изображение в столбце Print (Печатать).

Изображение, печать которого предотвращена, все же можно отобразить на бумаге. Для этого найдите нужное изображение в столбце Print вкладки Pictures диалогового окна Usage и выберите Yes (Да) (рис. 21.19). Выставлять и снимать "галочку" можно щелчком на элементе столбца, соответствующем нужному изображению.

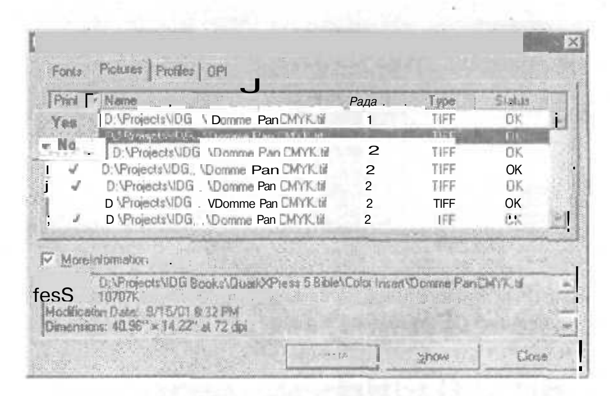


*Рис. 21.19. **Отмена** предотвращения печати изображения **с** помощью вкладки **Pictures** диалогового окна Usage*

Качество представления изображения

Для того чтобы сэкономить время при просмотре документа QuarkXPress на экране, вы можете задать несколько опций, предотвращающих отображение рисунков. Самый быстрый способ просмотреть документ — выбрать элемент Greek Pictures (Заполнители рисунков) на вкладке General диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). Если вы выберете эту опцию, все рисунки будут отображены на экране в виде серых блоков. Посмотреть изображение можно только, выбрав блок. При печати в этом случае все изображения прекрасно отображаются на бумаге. Опция Greek Pictures показана на рис. 21.20. (В полиграфии термин *грикинг* (greeking) означал использование в макете серых полос в качестве заполнителя текста. Теперь этот термин имеет еще одно значение — использование черных или серых блоков в качестве "заполнителей" для рисунков.)

Если вы хотите, чтобы рисунки отображались на экране, у вас все же есть возможность ускорить просмотр документа с помощью следующих настроек.

- На вкладке Display диалогового окна Preferences задайте минимальное разрешение цветных и полутоновых изображений в формате TIFF (8 бит и 16 уровней соответственно). Чем реалистичнее цветопередача, тем больше данных хранится в оперативной памяти QuarkXPress (тем большие размеры будут иметь файлы QuarkXPress). Разумеется, качество изображения будет значительно выше при разрешении 32 бит и 256 уровнях серого (при условии, что ваш монитор поддерживает тысячи или миллионы цветов). Но если у вас мало времени, вам некогда будет обращать внимание на детали. Вкладка Display изображена на рис. 21.21.

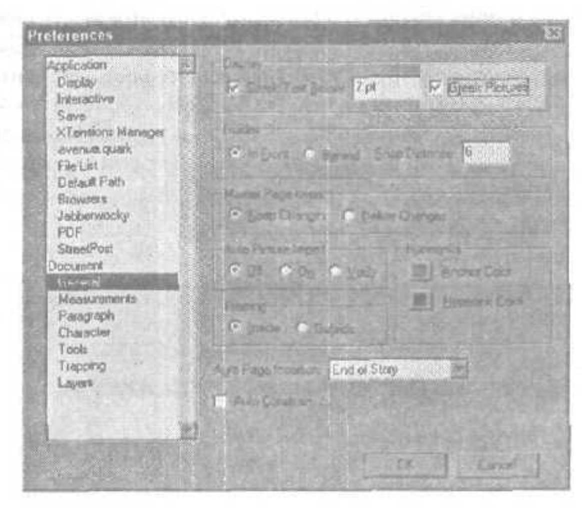


Рис. 21.20. Выберите опцию Greek Pictures в диалоговом окне Preferences, чтобы ускорить просмотр документа, содержащего рисунки

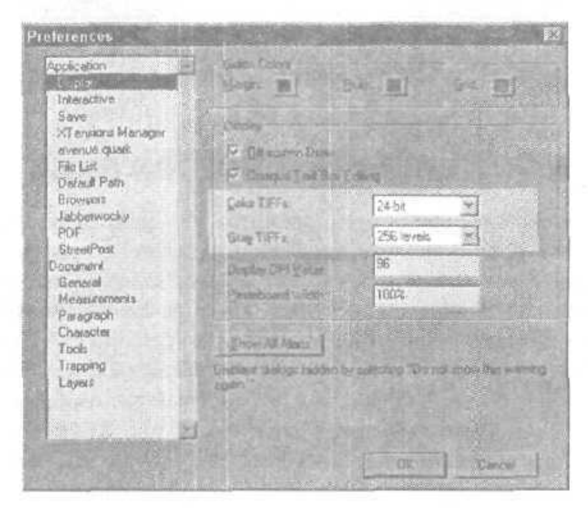


Рис. 21.21. Задайте минимальное разрешение цветных и полутоновых файлов в формате TIFF и вы ускорите отображение документа на экране

- Выберите опцию Speed Scroll (Быстрая прокрутка) на вкладке Interactive (рис. 21.22). Изображения будут заменены заполнителями рисунков на время прокрутки документа.
- Отключите опцию Live Scroll (Естественная прокрутка), расположенную на вкладке Interactive. Рисунки не будут отображаться пока вы перемещаете ползунок по полосе прокрутки. Если вы хотите, чтобы рисунки отображались, пока вы перемещаете ползунок, удерживайте клавишу <Option> или <Alt> в нажатом состоянии. (Клавиши <Option> или <Alt> отключают опцию Live Scroll, если она активна.)
- В разделе Delayed Item Dragging (Замедленное перемещение элемента) вкладки Interactive выберите опцию Show Contents (Показывать содержимое), а не Live Refresh (Реальное обновление). Если опция Live Refresh активна, QuarkXPress обновляет текст и слои элемента по мере того, как вы перемещаете элемент, что вряд ли когда-нибудь поможет вам в работе, и, кроме того, займет больше времени. Помните: для того чтобы активизировать опцию Show Contents (при которой рисунок остается видимым, но отображается при минимальной глубине цвета) или Live Refresh, необходимо щелкнуть мышью и удерживать кнопку в нажатом состоянии полсекунды (или в течение того времени, которое вы указали в поле Delay Seconds (Время задержки)). В противном случае элемент будет перемещаться обычным способом, который подходит для перемещения большинства объектов и занимает меньше времени.

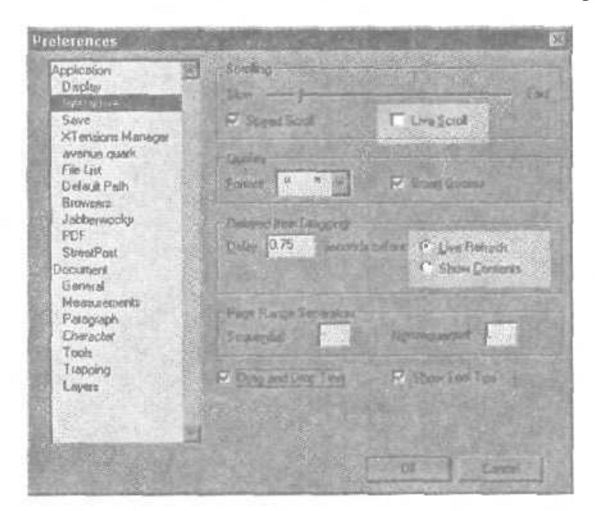


Рис. 21.22. Для того чтобы ускорить отображение документа на экране, отключите опцию Live Scroll и активизируйте опцию Show Contents вместо Live Refresh



В QuarkXPress 5 отсутствует возможность ускорения отображения документа на экране путем отключения опции Accurate Blends (Четкие цветовые переходы), расположенной на вкладке General диалогового окна Preferences.

Резюме

Используя элементы управления расположением и размерами рисунков и блоков, представленные на палитре Measurements, в диалоговом окне Modify и меню Style, вы сможете "подогнать" изображение под размеры блока и наоборот, скрыть ненужные участки изобра-

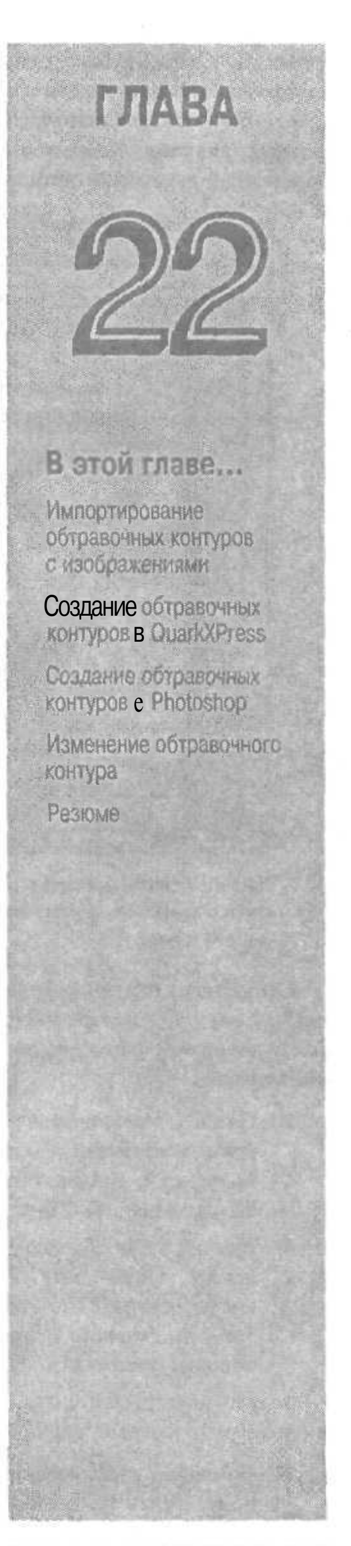
жения, изменить размеры рисунка и графического блока. Для выполнения несложных операций по размещению и изменению размеров рисунка и блока, удобнее использовать команды Style⇨Fit Picture to Box (Proportionally) и Style⇨Center Picture. Для точных настроек размеров и расположения рисунка используйте набор комбинаций клавиш и элементов управления палитры Measurements.

В QuarkXPress вы можете применить и такие спецэффекты, как наклон, поворот и зеркальное отражение рисунков. Сделать это несложно с помощью палитры Measurements, диалогового окна Modify или меню Style.

QuarkXPress позволяет применять цвета и оттенки к полутоновым изображениям, а также изменить растровые рисунки. Кроме того, вы можете создать фотонегатив любого растрового изображения или изменить контраст одного или всех композитных цветов, используемых в рисунке. Помните, что настройки полутоновых изображений могут быть утеряны при печати. Поэтому для их сохранения рекомендуется печатать документ сразу же после создания.

И, наконец, вы можете ускорить печать и отображение документа на экране, отключив просмотр изображений в режиме высокого разрешения и естественную прокрутку. Кроме того, QuarkXPress позволяет предотвращать печать и отображение рисунка на экране. Функция предотвращения печати изображений удобна для работы с пробными версиями макета.

Работа с обтравочными контурами



Обтравочный контур — это невидимая граница, которая позволяет скрывать одни участки изображения и показывать другие. Работая с файлами TIFF в QuarkXPress, вы можете выбирать различные обтравочные контуры, разработанные в графическом редакторе (для того чтобы скрыть или показать те или иные участки изображения), и создавать свои собственные обтравочные контуры. С помощью обтравочного контура можно, например, выделить цветок из общего фона или одного человека из группы людей. Преимущество использования обтравочных контуров перед удалением ненужных участков изображения состоит в том, что эта техника позволяет экономить время и в любой момент изменить свое решение относительно того, какие участки рисунка должны быть скрыты, а какие отображены.



Кроме того, что в QuarkXPress вы можете выбирать готовые обтравочные контуры и создавать свои, программа дает возможность задавать обтекание обтравочных контуров текстом. Подробно функция обтекания текстом объектов описана в главе 23.

Импортирование обтравочных контуров с изображениями

Одна из самых интересных функций QuarkXPress — обтекание изображений текстом. Применение данной функции позволяет устанавливать динамическую взаимосвязь между иллюстрациями и текстом, что является отличительной особенностью документа, создаваемого на профессиональном

уровне. В QuarkXPress 5 существует несколько способов обтекания изображения текстом. Например, можно придать графическому блоку форму рисунка. Функция обтекания текстом может быть также использована для создания фигур, соответствующих форме самого объекта, удаления фона или для создания других эффектов "прозрачного окна" или камеи. На рис. 22.1 вы видите пример использования данной техники.

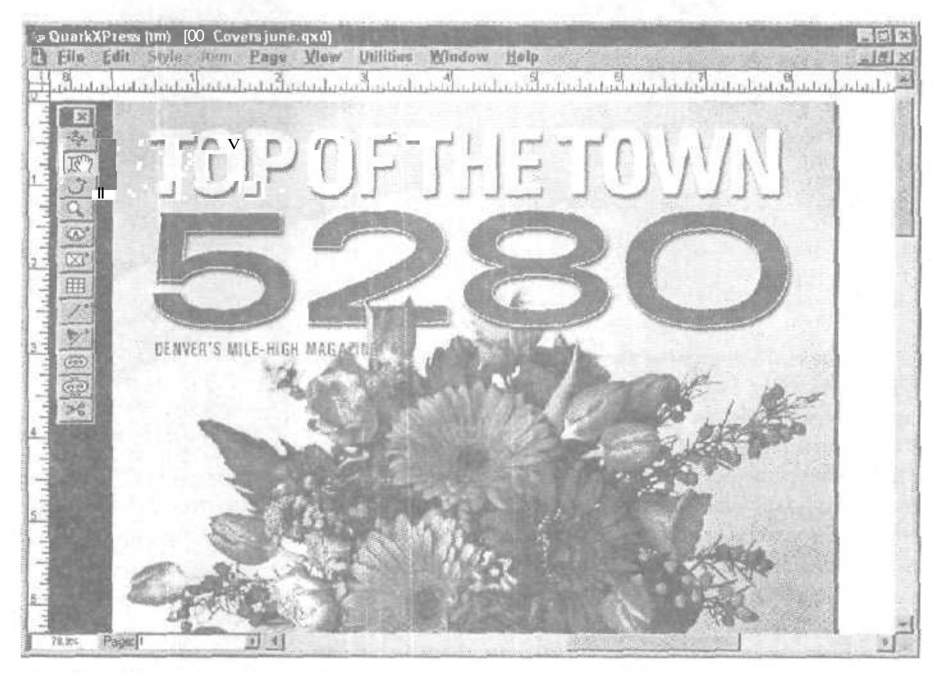


Рис. 22.1 Использование обтравочных контуров позволяет дизайнеру располагать лепестки в левой части букета поверх цифры 2 логотипа, при этом цифра 8 перекрывает другие лепестки

Существует два способа создания обтравочного контура. Можно задать обтравочный контур для исходного изображения. В некоторых случаях обтравочный контур создается в процессе импортирования рисунка в QuarkXPress. Каждый из способов имеет свои преимущества и недостатки.

- QuarkXPress позволяет очень быстро создавать обтравочные контуры, однако программа не может работать с точными контурами, такими как отдельные травинки или волосинки. Кроме того, QuarkXPress сложно распознать обтравочный контур, если объект имеет многоцветный фон.
- Для создания обтравочного контура используйте Photoshop или другой графический редактор. Тогда QuarkXPress сможет использовать его во время импортирования. Такой метод позволяет полностью контролировать обрезаемые области изображения. Кроме того, вы сможете задать несколько обтравочных контуров для одного рисунка и, таким образом, иметь несколько вариантов обтекания текстом и удаления фонового цвета.

Задать границы обтекания текстом и удаления фонового цвета в QuarkXPress можно несколькими способами, как показано на рисунках 22.2 и 22.3.

- Придайте нужную форму графическому блоку, чтобы выполнить обтекание текстом или удалить фоновый цвет, как описано в главе 25.

- Во всплывающем меню Type (Тип), расположенном на вкладке Runaround (Обтекание текстом) (команда Item⇨Runaround или комбинация клавиш <⌘+T> или <Ctrl+T>) диалогового окна Item выберите один из типов обтекания текстом. Типы обтекания текстом подробно описаны в главе 23.
- Во всплывающем меню Type, расположенном на вкладке Clipping (Обрезка) (команда Item⇨Clipping или комбинация клавиш <Option+⌘+T> или <Ctrl+Alt+T>) диалогового окна Item выберите один из типов обтравочного контура. В следующем разделе этой главы мы расскажем о существующих типах обтравочных контуров.

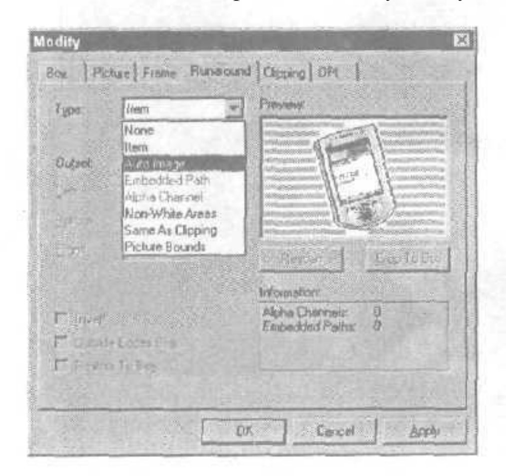


Рис. 22.2. Параметры обтекания текстом на вкладке Runaround



Рис. 22.3. Параметры обтравочных контуров на вкладке Clipping

Параметры обтекания и обрезки имеют много общего. Во многих случаях эти функции взаимозаменяемы. Например, обе функции — обтекание и обрезка — могут использоваться для создания контура обтекания текста и удаления фонового цвета. Строго говоря, параметры обтекания применяются для эффективной вставки изображения в текст, а параметры обрезки — для удаления фонового цвета. Оба эффекта показаны на рис. 22.4,

Обе функции могут применяться к одному и тому же рисунку, для того чтобы контур обтекания не совпадал с контуром обрезки. Обычно контур удаления фонового цвета строго соответствует контуру изображения. Текст, напротив, не должен располагаться слишком близко к контуру изображения, иначе отдельные элементы текста могут попасть в небольшие изгибы контура рисунка.



Подробнее о функции обтекания и использовании текста совместно с графическим объектами рассказано в главе 23.

Создание обтравочных контуров в QuarkXPress

Обтекание текстом и обрезка по обтравочному контуру применяется практически к любому изображению. Однако сложные обтравочные контуры могут применяться только к изображениям, имеющим один из видов вложенных контуров — альфа-канал или обтравочный контур, — созданных в таком графическом редакторе, как, например, Photoshop,

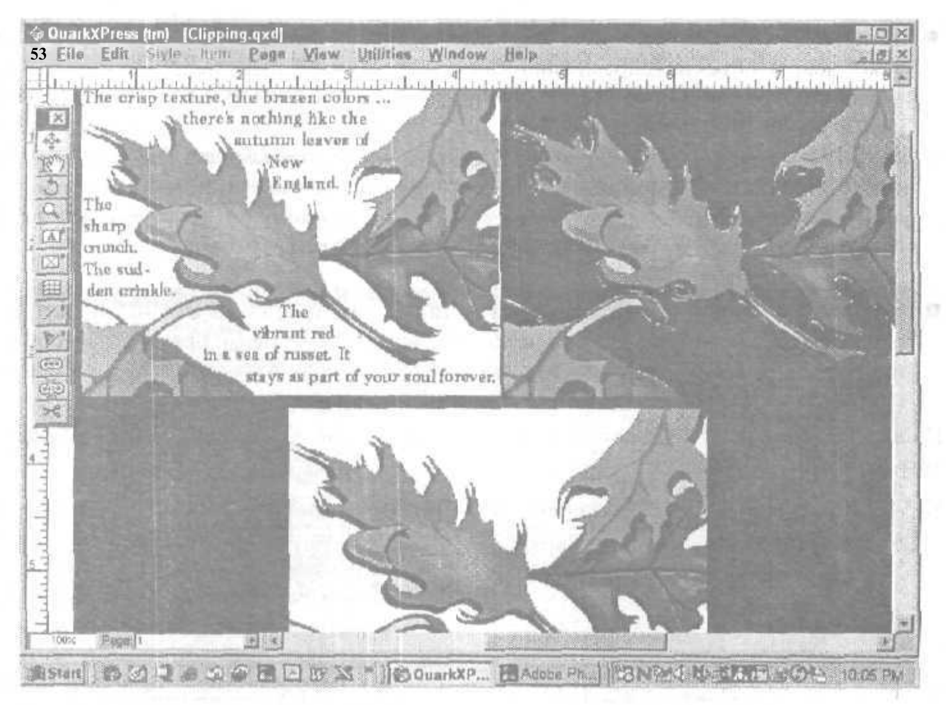
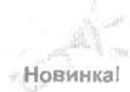


Рис. 22.4. Обтекание изображения текстом (вверху слева), обрезка изображения или удаление фонового цвета (вверху справа) и то же изображение без применения эффектов обтекания и удаления фонового цвета (внизу)

Выбор параметра обрезки

Завершив процесс импортирования рисунка, вы можете выбрать один из следующих параметров на вкладке Clipping (команда Item⇨Clipping или комбинация клавиш <Option+⌘+T> или <Ctrl+Alt+T>). Элементы списка, которые нельзя применить к выбранному рисунку, тускнеют.

- **Embedded Path (Вложенный контур).** Эта настройка представляет фигуру Безье с названием *обтравочный контур,* которая является частью изображения (в таких программах как Photoshop обтравочные контуры сохраняются в файлах EPS и TIFF) и служит контуром обтекания рисунка текстом или удаления фонового цвета.
- **Alpha Channel (Альфа-канал).** Эта настройка позволяет задавать обтекание текстом невидимого объекта неправильной формы, созданного в той же программе, в которой получен рисунок (этот термин хорошо знаком пользователям Photoshop). Данный параметр обычно имеет тот же эффект, применяется с той же целью, что и обтравочный контур.



QuarkXPress 5 позволяет выбирать любой вариант обтравочного контура, а не только тот, который создан первым. Если изображение имеет два и более вложенных контуров или альфа-каналов, выбрать нужный контур можно во всплывающем меню Path (Контур). (Если вы выбрали Alpha Channel, вместо меню Path появится меню Alpha (Альфа).)

- **Non-White Areas (Небелые области).** Существует еще один способ расположить текст вокруг объекта неправильной формы. Вы можете дать QuarkXPress команду игнорировать белый фон изображения, при условии, что область белого цвета не является частью рисунка. Если в программе-источнике для изображения выбран фон другого цвета, такой способ обтекания текста в QuarkXPress не сработает. Заметим, что большинство растровых файлов, таких как сканированные фотографии, имеют белый фон. Применяя данный способ обтекания текстом, можно регулировать параметры расположения текста вокруг иллюстрации и параметры создания обтравочного контура, задаваемые в разделе Tolerance (Допуск).
- **Picture Bounds (Границы изображения).** Параметр Picture Bounds просто выбирает исходные размеры изображения. Размеры полученного прямоугольника могут превышать размеры графического блока, в случае, если размеры самого изображения превышают размеры блока.

На вкладке Runaround находятся те же параметры, что и на вкладке Clipping, плюс несколько дополнительный опций.

- **Auto Image (Авто-изображение).** С помощью параметра Auto Image можно одновременно выполнить обтекание изображения текстом и создать обтравочный контур. Эти эффекты не полежат редактированию и основываются на контуре изображения. Границы изображения программа определяет, анализируя разницу цветов. В разделе Tolerance диалогового окна необходимо задать уровень допуска оттенков, в соответствии с которым программа будет различать цвета.
- **Same as Clipping (То же, что и в Clipping).** Если вы выберете этот параметр, будут использованы значения, заданные на вкладке Clipping.
- **None (Не задано).** Этот параметр отключает обтекание текстом. Текст будет располагаться поверх изображения.
- **Item (Элемент).** Будут использованы границы графического блока.

Использование параметров раздела Tolerance

Параметры, приведенные в разделах Tolerance вкладок Clipping и Runaround, регулируют точность, с которой задается обтравочный контур. Вот как функционируют эти опции.

- **Noise (Незначительно).** Используя этот параметр, вы можете скомандовать программе игнорировать элементы изображения, размеры которых не превышают заданных (по умолчанию значение составляет 2 пункта). Использовать этот параметр рекомендуется в том случае, если вокруг основного изображения имеются мелкие точки, поверх которых можно поместить текст. Если вы хотите выполнить *строгое* (точное) обтекание изображения текстом, укажите значение 0.
- **Smoothness (Плавно).** Указывая значение плавности, вы, тем самым, определяете, насколько точно контур обтекания будет следовать контуру области изображения. Чем выше значение — тем более плавным и, как правило, менее точным будет контур обтекания или обтравочного контура.
- **Threshold (Порог).** С помощью этой настройки вы указываете, какие оттенки следует считать небелыми. Значение по умолчанию составляет 10%. Поэтому участки изображения 10%-го оттенка считаются небелыми. Для того чтобы исключить все оттенки, кроме белого, задайте значение 0%. Текст может располагаться поверх светлых участков рисунка, если вы зададите значение 20 или 30%. Увеличение данного значения для обтравочных контуров может привести к тому, что рисунок будет выглядеть странно.

Дополнительные параметры обрезки

В дополнение к параметрам, описанным выше, в QuarkXPress присутствуют три дополнительные опции и две кнопки, которые расположены на вкладке Clipping. Некоторые опции не могут применяться к определенным типам обтравочных контуров. Опции, недоступные в текущий момент, тускнеют. Приведенные ниже параметры могут быть использованы как по отдельности, так и все вместе. На рис. 22.5. демонстрируются результаты применения каждой из опций, в данном случае, на панели Clipping. Опции работают следующим образом.

- **Invert (Инвертировать).** С помощью этой опции можно изменить расположение текста или обтравочного контура вокруг иллюстрации на противоположное. Например, изображение имеет форму круга, а текст располагается вокруг этого круга. Если вы выберете эту опцию, текст будет помещен внутри круга.
- **Outside Edges Only (Вне границ рисунка).** Если внутри изображения имеется незаполненное пространство, выбрав эту опцию, вы воспрепятствуете тому, чтобы это пространство обводилось обтравочным контуром. Программа проигнорирует свободное пространство, а обтравочный контур будет располагаться вне границ рисунка.
- **Restict to Box (Ограничить блоком).** Если графический блок отрезает ненужные части рисунка, обтравочный контур часто выходит за пределы блока. Для того чтобы этого не допустить и удержать обтравочный контур в границах блока, выберите эту опцию.
- Rescan **(Повторный просмотр).** Щелкнув на этой кнопке, вы сможете восстановить обтекание иллюстрации текстом или обтравочный контур, который использовался в QuarkXPress для данного рисунка.

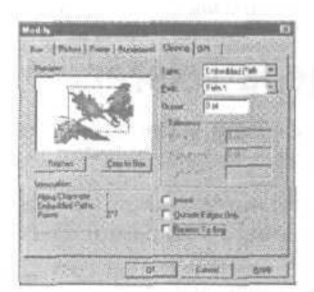
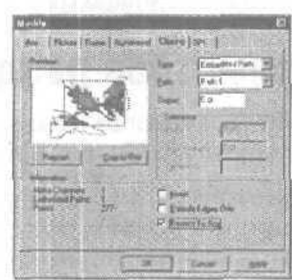
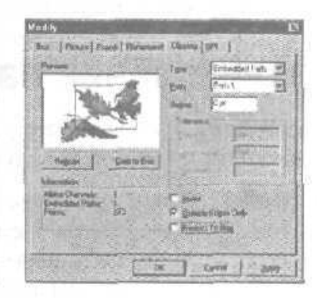
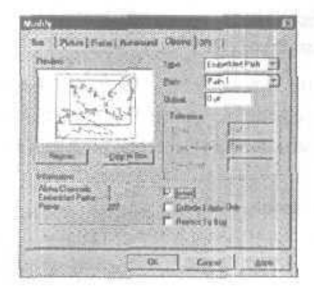
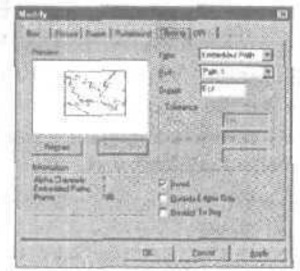






Рис.** 22,5. Стандартные настройки обрезки, а также эффект **применения опций** Invert, Outside Edges Only, **Restrict to Box, Crop to Box.** Размеры **изображения** специально приведены так, чтобы превышать размеры графического **блока

- **Crop to Box(Обрезать** до размеров **блока).** С помощью этой кнопки можно удалить любой участок текста или обтравочного контура, который выходит за пределы графического блока. Щелчок на кнопке Crop to Box имеет тот же эффект, что и выбор опции Restrict to Box. Отличие состоит в следующем: для того чтобы отменить действие кнопки Crop to Box, необходимо щелкнуть на кнопке Rescan.

Создание обтравочных контуров в Photoshop

Эта книга, разумеется, посвящена не Photoshop. Однако вам полезно знать, как создавать альфа-каналы и обтравочные контуры в одном из наиболее популярных графических редакторов. Возможно, вам иногда придется создавать обтравочные контуры в Photoshop, чтобы затем использовать их в QuarkXPress. Подробное руководство для пользователя вы найдете в книге Дика МакКлелланда (Deke McClelland) *Photoshop 6.0. Библия пользователя*.

В Photoshop существует несколько способов создания обтравочного контура. Прежде всего перейдите на палитру Paths (Контуры) (команда Window⇨Show Paths (Окно⇨Показать Контуры)). Затем выполните одно из следующих действий.

1. Используя инструменты Lasso (Лассо) или Marquee (Область), начертите обтравочный контур.
2. С помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) выберите цвет (цвета) изображения, чтобы выделить ту часть изображения, на которой должен основываться обтравочный контур.
3. Выберите команду Work Path (Рабочий контур) во всплывающем меню палитры Paths. На палитре Paths вы увидите обтравочный контур.
4. Убедитесь в том, что обтравочный контур выделен, затем выберите Save Path (Сохранить контур) в том же меню и дайте ему имя.

На рис. 22.6 показана палитра Path и ее меню. Количество обтравочных контуров, которое вы можете создать, не ограничено.

Если вы хотите назначить один из полученных контуров в качестве обтравочного (для дальнейшего использования в программах, которые поддерживают только этот тип контуров), выберите опцию Clipping Path (Обтравочный контур) в меню палитры Paths.

Аналогичным образом можно создать альфа-канал. Для того чтобы создать альфа-канал, выберите опцию New Channel (Создать канал) в меню палитры Channels (Каналы). Убедитесь в том, что на палитре Channels для нового канала выставлен значок с изображением глаза. Теперь, используя инструменты рисования, нарисуйте маску. Все участки черного цвета будут частью канала. Можно, например, использовать инструмент Magic Wand, чтобы с его помощью выделить часть изображения. Затем, с помощью инструмента Paint Bucket (Заливка), заполнить этот участок черным цветом. В результате получится альфа-канал, то есть выделенный и окрашенный участок рисунка. (На самом деле, вы окрашиваете не изображение, а только "слой" канала.)

Все контуры и каналы, которые вы создаете для файлов TIFF, доступны на вкладках Runaround и Clipping программы QuarkXPress.

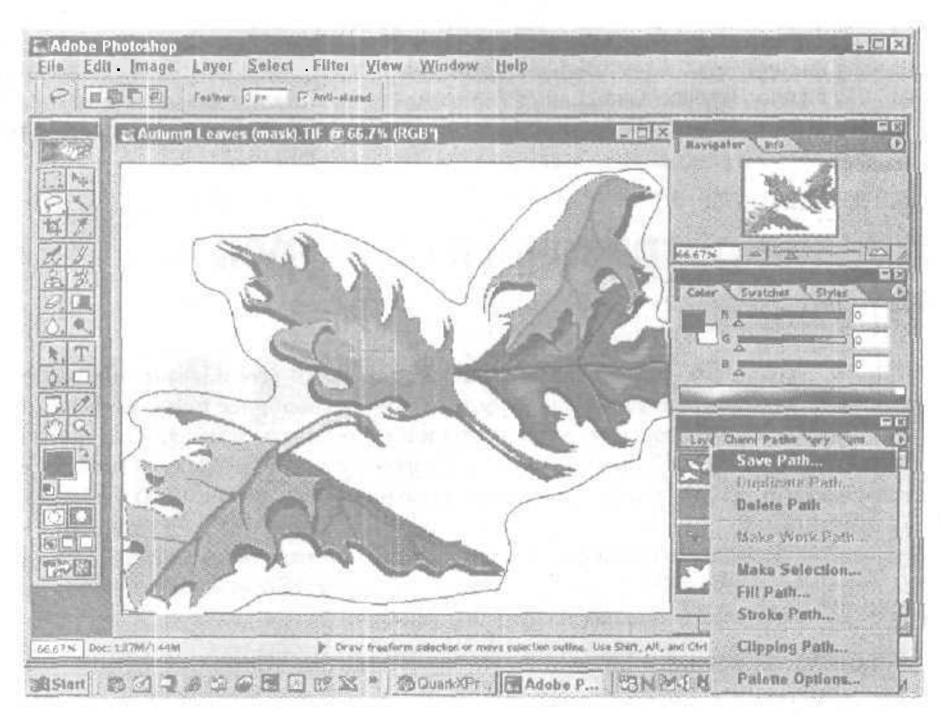


Рис. 22.6. fi Photoshop вы можете создавать как обтравочные контуры, так и альфа-каналы. Показанный на рисунке обтравочный контур создан на основе чернового контура, начерченного с. помощью инструмента LasSO. В нижней части палитры Path указано имя нового обтравочного контура. Остальные контуры созданы ранее с использованием инструмента Magic Wand, С помощью этого инструментального средства выбирались отдельные листья, а затем контуры формировались на основе выделенныхучастков изображения

Изменение обтравочного контура

В QuarkXPress у вас есть возможность отредактировать поведение обтекания текстом и обтравочного контура. Применив обтекание иллюстрации текстом или задав обтравочный контур на вкладках Runaround или Clipping, закройте диалоговое окно Modify и выберите графический блок инструментом Content или Item. Затем воспользуйтесь командой Item⇨Edit. На рис. 22.7 показано подменю, которое появляется при выборе этой опции, а слева — параметры, которые могут изменяться. Для того чтобы отредактировать расположение текста или обтравочный контур, можно использовать следующие комбинации клавиш.

- **Runaround.** <⌘+F4> или <Ctrl+F10>.
- **Clipping Path:** <Option+⌘+F4> или <Ctrl+Shift+F10>.

Отредактировать контур можно так же, как любую другую фигуру Безье или контур, созданный от руки. Техника редактирования контуров описана в главе 25.



Совет ,

Если при редактировании контура обтекания или обтравочного контура вы выберете View⇨Show Guides (Вид⇨Показать направляющие), по умолчанию элемент будет иметь границы синего цвета, контур обтекания будет выделен зеленым, а обтравочный контур — окрашен розовым цветом. Эти цвета заданы в настройках раздела Display вкладки Interactive (Интерактивные) диалогового окна

Preferences (Установки). Цвет элемента задается в поле Margin (Граница), цвет фигуры обтекания назначается в поле Ruler, а цвет обтравочного контура — в поле Baseline Grid. Для того чтобы открыть раздел Display и изменить настройки, заданные по умолчанию, выберите Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажмите комбинацию клавиш <⌘+Option+Shift+Y> и <Ctrl+Alt+Shift+Y>.

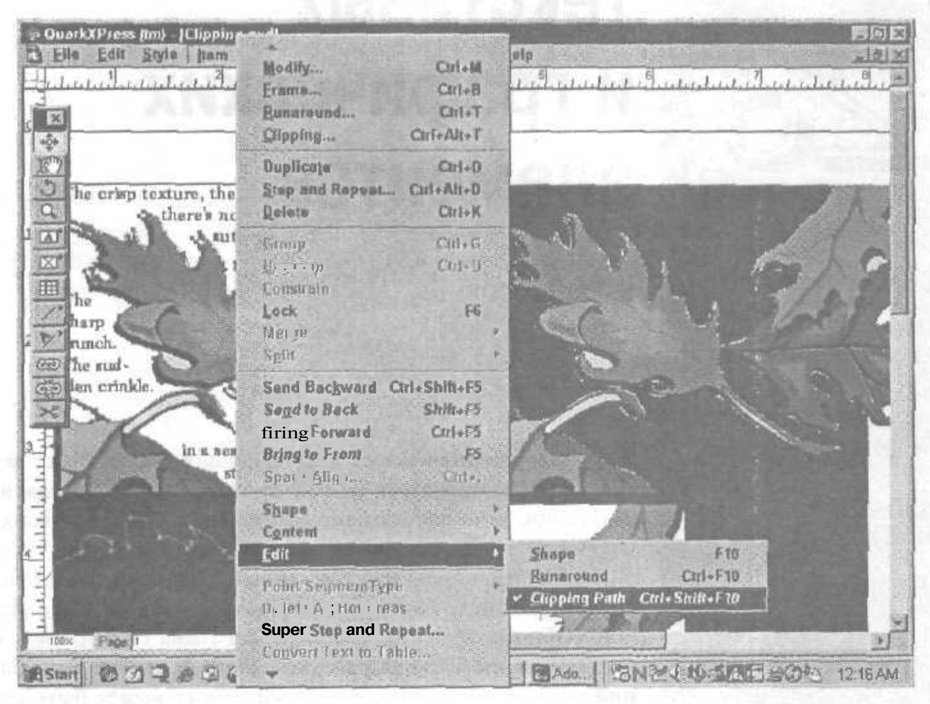


Рис. 22.7. QuarkXPress позволяет редактировать фигуру обтекания изображения текстом и обтравочный контур с помощью инструментов Безье и свободного рисования, описанных в главе 25

Резюме

Контур обтекания изображения текстом и обтравочный контур представляют собой невидимые линии, которые могут присутствовать в импортированном файле TIFF и создаются для многих изображений непосредственно в QuarkXPress. Эти контуры вы затем будете использовать, чтобы расположить текст вокруг иллюстрации определенным образом или удалить фоновый цвет. Новая функция программы позволяет выбирать нужную область на основе нескольких обтравочных контуров или альфа-каналов, заданных для изображения в формате TIFF.

QuarkXPress позволяет полностью контролировать процесс создания обтравочных контуров с помощью параметров вкладок Runaround и Clipping диалогового окна Modify.

Для создания оригинальных контуров или контуров для объектов со сложным фоном рекомендуется использовать такой графический редактор, как Photoshop. Однако QuarkXPress хорошо справляется с этой задачей при условии, что изображение имеет белый или светлый фон.

В QuarkXPress вы можете отредактировать контур так же, как любую другую иллюстрацию, созданную в этой программе.

ГЛАВА

23

Совмещение текстовых и графических элементов

В этой главе...

Обтекание изображения текстом

Привязка элементов

Преобразование текста в графику

Использование штрихов, полос и подчеркивания

Резюме

Как уже отмечалось в предыдущих главах, текст может рассматриваться не только как средство передачи информации, но и как элемент оформления книги. От того, как оформлен текст, во многом зависит успех издания. Поэтому в QuarkXPress предусмотрен целый ряд инструментальных средств, которые позволяют работать с текстом, как с графикой. (Об этих эффектах рассказывает глава 18.) Высококлассные специалисты по разработке макета и дизайнеры публикаций хорошо знают, что успешный проект может быть создан только при условии эффективного взаимодействия между текстом и графикой. Читатель воспринимает книгу как одно целое, поэтому не стоит рассматривать текст и графику как самостоятельные понятия. Унификация текстового и графического оформления книги во многом зависит от расположения и размеров текстовых элементов относительно иллюстраций. Особенно важно размещение элементов. В QuarkXPress предусмотрено несколько инструментальных средств и методов, которые способствуют унификации и взаимодействию текстовых и графических элементов макета. Об этом и пойдет речь в настоящей главе.

Обтекание изображения текстом

Наглядным примером взаимодействия текста и графики служит эффект *обтекания изображения текстом.* Понятие обтекания текстом подразумевает, что в макете существует определенная область, в которой не должен располагаться

текст. Функция обтекания позволяет расположить текст вокруг активного элемента (такого как текстовый, графический блоки или линия). При этом текст будет размещен настолько близко к контурам элемента, насколько вы захотите.

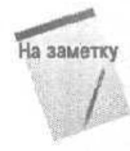
Прием обтекания часто используют в макетах рекламной печатной продукции и других документах, требующих тщательно продуманного дизайна. Как и любой другой спецэффект, обтекание текстом хорошо смотрится, если им не злоупотреблять. Правильно выполненное обтекание придаст макету страницы неповторимый и безупречный вид.

Для того чтобы задать параметры обтекания, выделите текстовый, графический блок или линию, содержащие элемент, вокруг которого должен располагаться текст. Выберите команду Item⇨Runaround (Элемент⇨Обтекание) или воспользуйтесь комбинацией клавиш <⌘+T> или <Ctrl+T>. На экране отобразится вкладка Runaround диалогового окна Modify. В этом диалоговом окне вы можете выбрать тип обтекания и расстояние между контуром объекта и текстом, который его окружает. Эффект параметров, которые вы зададите в диалоговом окне, зависит от типа выбранного элемента.



О том, как создавать обтравочные контуры и альфа-каналы, которые применяются для определения области расположения текста, и работать с ними, читайте в главе 22.

Область предварительного просмотра вкладки Runaround позволяет оценить эффект выбранных вами параметров обтекания прежде, чем применить эти параметры. Область предварительного просмотра вы можете увидеть на копиях экрана, демонстрирующих различные настройки обтекания текстом.



В QuarkXPress существуют две опции — Auto Image, Non-White Areas— позволяющие создавать обтравочные контуры автоматически. С помощью опций Alpha Channel, Embedded Path и Same as Clipping можно задавать обтекание текстом, однако прежде чем применить эти опции, необходимо получить соответствующий контур или канал в другой программе, например Adobe Photoshop (как описано в главе 22).

В QuarkXPress предусмотрен целый ряд опций обтекания. Выбор настроек зависит от типа активного элемента и значения, заданного в поле Type (Тип). Тип обтекания можно выбрать в зависимости от того, вокруг какого объекта — блока или контура — должен располагаться текст. Ниже приведены опции обтекания. Причем две первые опции применяются как к графическим блокам, так и к текстовым, а остальные — только к графическим блокам,

- **None (Не задано).** Этот параметр отменяет обтекание текстом. Текст будет располагаться так, как будто никакого графического объекта нет. На рис. 23.1 показан эффект применения этой опции: текст печатается поверх рисунка.
- Item (Элемент). Если вы выберете этот режим обтекания, то текст будет располагаться вокруг блока, содержащего активный элемент. Эффект применения опции Item показан на рис. 23.2. Обратите внимание: текст располагается вокруг элемента с заданным отступом. В данном примере отступ составляет 6 пунктов. (Отступ по умолчанию равняется 1 пункту, однако чаше всего используют большее значение отступа; мы используем отступ в 6 и более пунктов.)
- Picture Bounds (Границы изображения). Опция Picture Bounds определяет форму изображения внутри блока и характер расположения текста. Разные рисунки имеют неодинаковые границы. В большинстве случаев границы изображения — это невидимый прямоугольник, содержащий рисунок (даже если рисунок имеет непрямоуголь-

ную форму). Если рисунок не заполняет блок полностью или же выходит за границы блока, выбор Этой опции приведет к тому, что текст будет располагаться вокруг границ изображения, вне зависимости от размеров графического блока.

Новинка!

В QuarkXPress 5 появляется опция Auto Image, **которой не было в версии 4.**

- Auto Image (Авто-изображение). Опция используется только для графических блоков и определяет форму изображения внутри блока и характер расположения текста вокруг блока. Обтекание текстом выполняется по контуру активного элемента с соблюдением заданного значения отступа. Пример использования опции Auto Image вы видите на рис. 23.4.

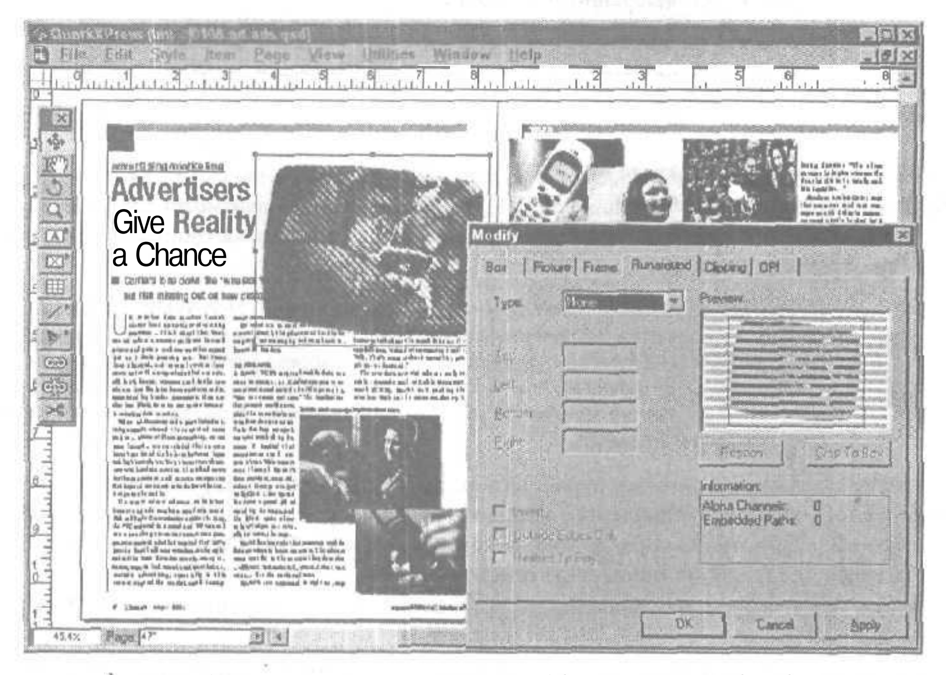


Рис. 23. 1. При выборе опции None текст и рисунки будут перекрывать друг друга, если их блоки частично совмещены

- Embedded Path (Внедренный контур). Эта настройка использует фигуру Безье под названием *обтравочный контур,* которая является частью изображения (такие программы как Photoshop умеют создавать обтравочные контуры) и служит контуром обтекания рисунка текстом.
- Alpha Channel (Альфа-канал). Эта настройка позволяет выполнять обтекание текстом объекта неправильной формы путем игнорирования цвета, которым залит его собственный канал, называемый *альфа-каналом.* Объект должен создаваться в той же программе, в которой получен рисунок (термин *альфа-канал* хорошо знаком пользователям Photoshop). Данный параметр обычно имеет тот же эффект, применяется с той же целью, что и обтравочный контур.

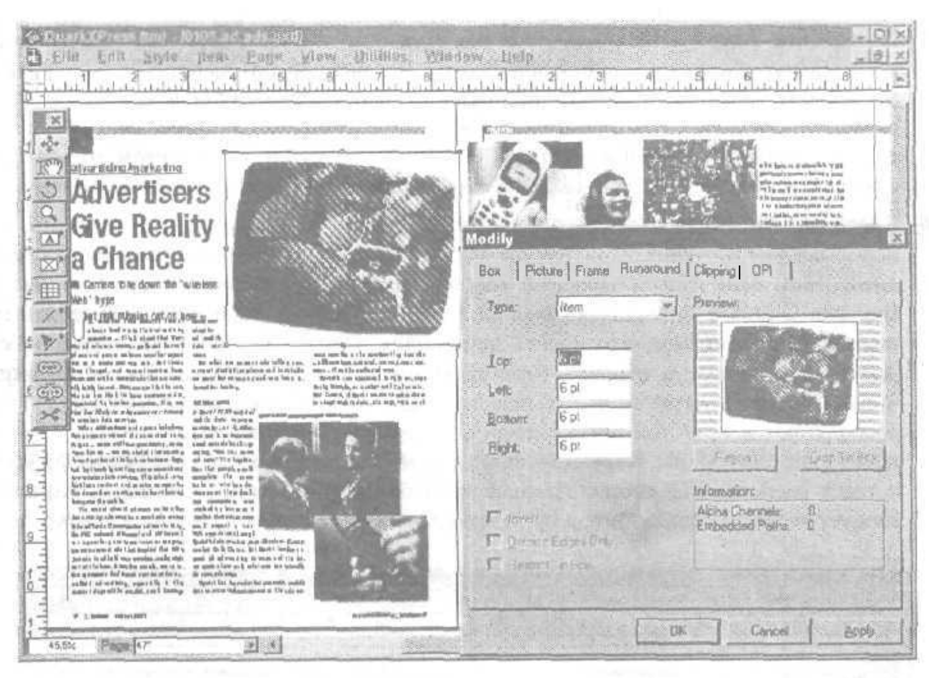


Рис. 23.2. При выборе опции Item текст будет располагаться вокруг блока, содержащего активный элемент

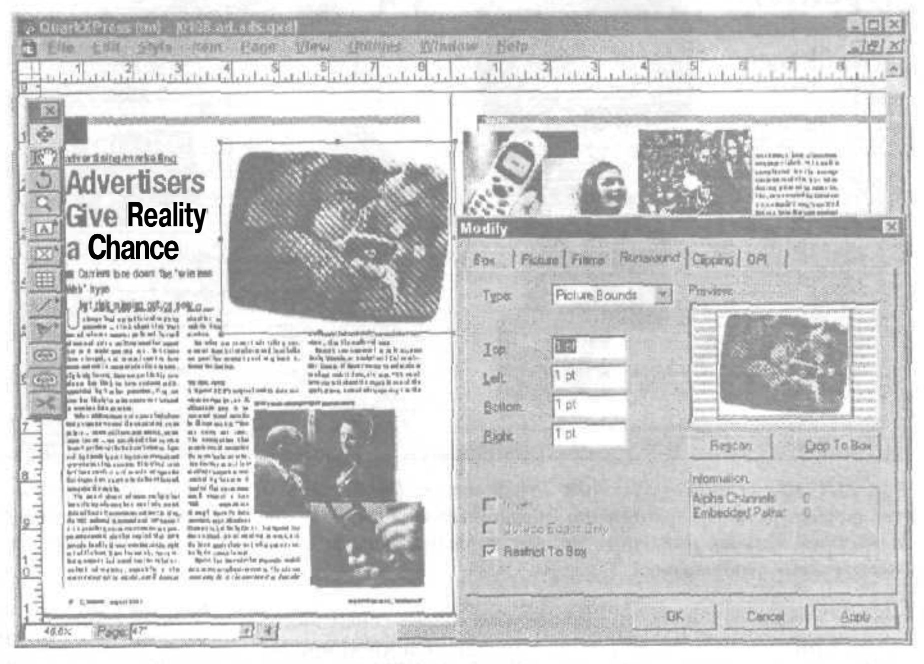


Рис. 25.5. При выборе опции Picture Bounds текст будет располагаться вокруг границ самого изображения даже в том случае, если рисунок не заполняет блок полностью или выходит за его границы

- **Non-White Areas (Небелые** области). Существует еще один способ расположить текст вокруг объекта неправильной формы. Вы можете дать QuarkXPress команду игнорировать белый фон изображения при условии, что область белого цвета не является частью рисунка. Если в программе-источнике изображение имеет фон другого цвета, такой способ обтекания текста в QuarkXPress не сработает. Заметим, что большинство растровых файлов, таких как сканированные фотографии, имеют белый фон.
- **Same as Clipping** (То **же, что и в Clipping).** Если вы выберете этот параметр, будут использованы значения, заданные на вкладке Clipping (Обрезка), которая появляется в диалоговом окне Modify только в том случае, если в активном блоке есть рисунок. Вкладка Clipping показана на рис. 23.5. Разница между вкладками Clipping и Runaround состоит в том, что первая определяет, какая часть рисунка должна отображаться при печати, а вторая — как текст будет располагаться вокруг изображения. Чаще всего параметры на обеих вкладках заданы одинаково, поскольку текст обычно располагают вокруг той части рисунка, которая отображается при печати. Однако в некоторых случаях вы, возможно, захотите, чтобы рисунок имел обтравочный контур, а текст располагался вокруг графического блока. Для этого на вкладке Runaround следует выбрать опцию Item, а на вкладке Clipping задать обтравочный контур.

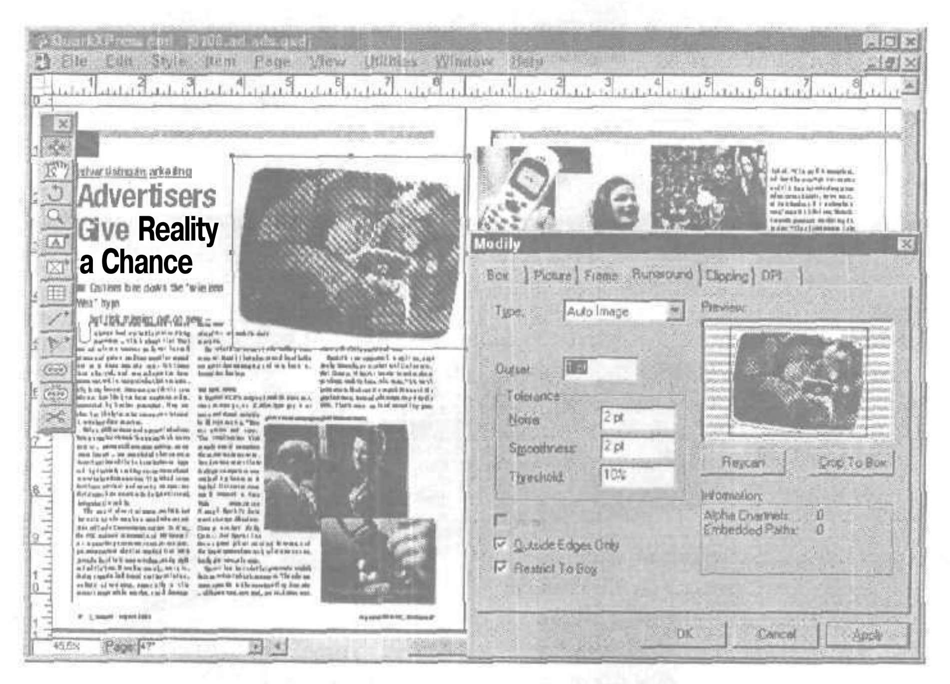


Рис. 23.4. При выборе опции Auto Image текст будет располагаться по контуру кривой (который обычно называют обтравочным контуром). Его QuarkXPress создает, анализируя наличие различных цветов на светлом фоне и, таким образом, определяя внешние края изображения

Для того чтобы выяснить, имеет рисунок альфа-канал или обтравочный контур, обратитесь в раздел Information (Информация) вкладки Clipping или Runaround. В этой области вы найдете информацию о наличии альфа-каналов или контуров.

В дополнение к параметрам, описанным выше, на вкладках Clipping и Runaround присутствуют три дополнительные опции. Некоторые опции не могут применяться к определенным

типам обтравочных контуров. Опции, не доступные в данный момент, затеняются. Приведенные ниже опции могут применяться как по отдельности, так и в комбинации, как показано на рис. 23.6.

- **Invert (Инвертировать).** С помощью этой опции можно изменить расположение текста вокруг иллюстрации или направление обтравочного контура на противоположное. Например, изображение имеет форму круга, а текст располагается вокруг этого круга. Если вы выберите эту опцию, текст будет помещен внутри круга.



*Рис. 23.5. Вкладка **Clipping***

- **Outside Edges Only (Вне границ рисунка).** Если внутри изображения имеется незаполненное пространство, выбрав эту опцию, вы воспрепятствуете тому, что это пространство будет относиться к обтравочному контуру. Например, обтравочный контур бублика будет иметь внешнюю и внутреннюю части. Если вы выберете опцию Outside Edges Only, "дырка" бублика не будет заполняться текстом. Выполняя обтекание изображения текстом, вы, в большинстве случаев, будете использовать эту опцию, если область или альфа-канал рисунка имеет внутренние контуры.
- **Restict to Box (Ограничить блоком).** Если графический блок обрезает ненужные части рисунка, обтравочный контур обычно выходит за пределы блока. Для того чтобы этого не допустить и удержать обтравочный контур в границах блока, выберите эту опцию.

На вкладках Clipping и Runaround также присутствуют две кнопки: Rescan (Повторный просмотр) восстанавливает обтравочный контур, который использовался в QuarkXPress для данного рисунка, а Crop to Box (Урезать до размеров блока) удаляет любой участок обрезаемой области QuarkXPress, который выходит за пределы графического блока. Щелчок на кнопке Crop to Box имеет тот же эффект, что и выбор опции Restrict to Box. Отличие состоит в следующем: для того чтобы отменить действие кнопки Crop to Box, необходимо использовать кнопку Rescan.

Еще несколько параметров обрезки, расположенных в разделе Tolerance вкладок Clipping и Runaround, регулируют точность, с которой задан обтравочный контур или альфа-канал. Чем выше значение параметров Noise (Детали), Smoothness (Гладкость) и Threshold (Порог), тем более "рваным" будет обтравочный контур. С увеличением значений параметров Noise и Threshold уменьшается соответствие обтравочного контура краям изображения. Так происходит потому, что, задавая большие значения этих параметров, вы, по сути, даете указания программе игнорировать некоторые части изображения и, в то же время, включать в контур изображения дополнительные области, которые к рисунку не относятся.

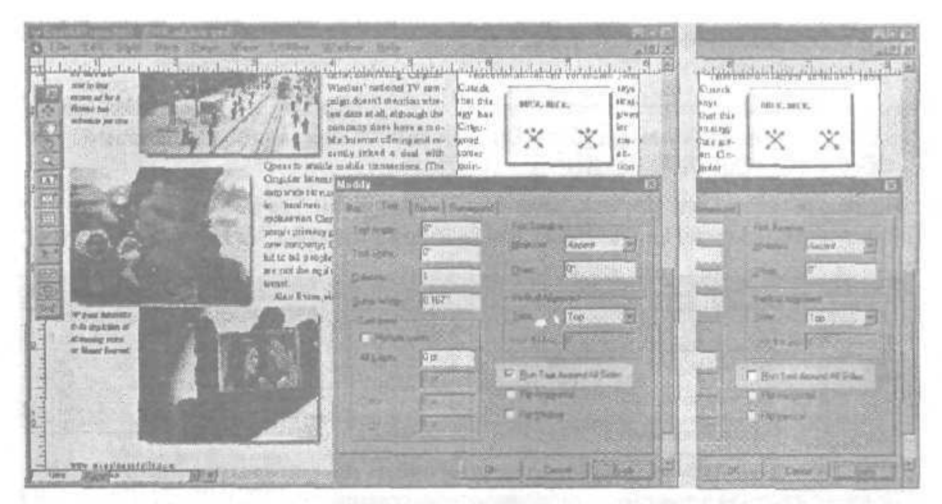
Рис. 23.6. Стандартные настройки на вкладках Clipping и Runaround, а также эффект применения опций Invert, Restrict to Box и Crop to Box. Размеры и обтравочные контуры изображения специально подобраны так, чтобы размеры рисунка превышали размеры блока



Обтравочные контуры и **альфа-каналы можно** редактировать, как показано в главе *22.*

Существует еще один тип обтекания текстом, задать который на вкладках Clipping и Runaround нельзя. Выбрать опцию Run Text Around Sides (Поместить текст вокруг сторон) можно на вкладке Text (Текст) диалогового окна Modify. На рис. 23.7 показан эффект применения данной опции. В верхней части иллюстрации вы видите, как располагается текст по умолчанию. Блок, полностью помещенный в текстовый блок, окружен текстом только с одной стороны, а не с обеих. Если блок, помещенный в другой блок, расположен в правой части внешнего блока, текст будет располагаться только слева от него. А если блок расположен в левой части текстового блока, текст будет располагаться только справа от него.

Если же вы выберете опцию Run Text Around All Sides (Поместить текст вокруг всех сторон), текст будет располагаться вокруг обеих сторон, как показано в нижней части рис. 23.7. Помните, что эту опцию вы задаете для текстового блока, который содержит другой блок, а не для блока, который расположен внутри текстового блока.



Рис,** 23.7. Стандартный метод обтекания **текстом** (крайнее справа изображение) **и эффект** применения опции Run **Text** Around **Alt Sides



Опция Run Text Around All Sides многим пользователям может показаться необычной и неинтуитивной. Мы привыкли переходить к следующей строке текста, когда заканчивается колонка или текст переходит в другой объект (нечто вроде принудительного обрыва колонки). Поэтому, если вы будете применять такую технику, ваши пользователи могут не понять, что текст продолжается с другой стороны графического блока, который вставлен в текст. Поэтому прибегайте к использованию такого метода как можно реже. Лучше всего использовать такой прием в тех случаях, когда графический блок небольшой — например, если он представляет небольшой значок. Так читатель без труда поймет, что текст продолжается дальше в той же строке.

Привязка элементов

Использование функции привязки — один из способов наладить взаимодействие между текстом и графикой. В QuarkXPress вы можете выбрать текстовой, графический блоки, линию или текстовый контур и *привязать* (присоединить) этот элемент к тексту, который его окружает. Привязка элементов служит для того, чтобы графический элемент оставался прикрепленным к конкретному фрагменту текста. Привязанные элементы перемещаются вместе с текстом, к которому они прикреплены, даже в том случае, если макет претерпел значительные изменения. Чаще всего привязка элементов используется при создании страницы, в которой небольшие значки являются частью текстового потока. Примерами эффективного использования функции привязки может служить статья, посвященная кинофильму, в которой мнения критиков отмечены различными графическими изображениями, или документ, в котором значки используются в качестве разделителей абзацев текста. На рис. 23.8 показан пример документа, в котором значки используются для обозначения подзаголовков статьи.

В QuarkXPress привязанные элементы рассматриваются как индивидуальные единицы текста. Выполнив привязку элемента к тексту, вы можете вырезать, копировать, вставлять и удалять этот элемент точно так же, как и любой другой независимый текстовый объект, Для того чтобы привязать текстовый, графический блоки, линию или текстовый контур, следуйте приведенной инструкции.

1. Используя инструмент Item, выберите блок, линию или контур, которые необходимо привязать к тексту.
2. Вырежьте или скопируйте блок, линию или контур так же, как любой автономный текстовый объект (команды Edit⇨Cut или Edit⇨Copy; комбинации клавиш <⌘+X> и <⌘+C> или <Ctrl+X> и <Ctrl+C>).
3. Используя инструмент Content, расположите курсор там, где вы хотите закрепить элемент, и вставьте его (команда Edit⇨ Paste или комбинация клавиш <⌘+V> или <Ctrl+V>).

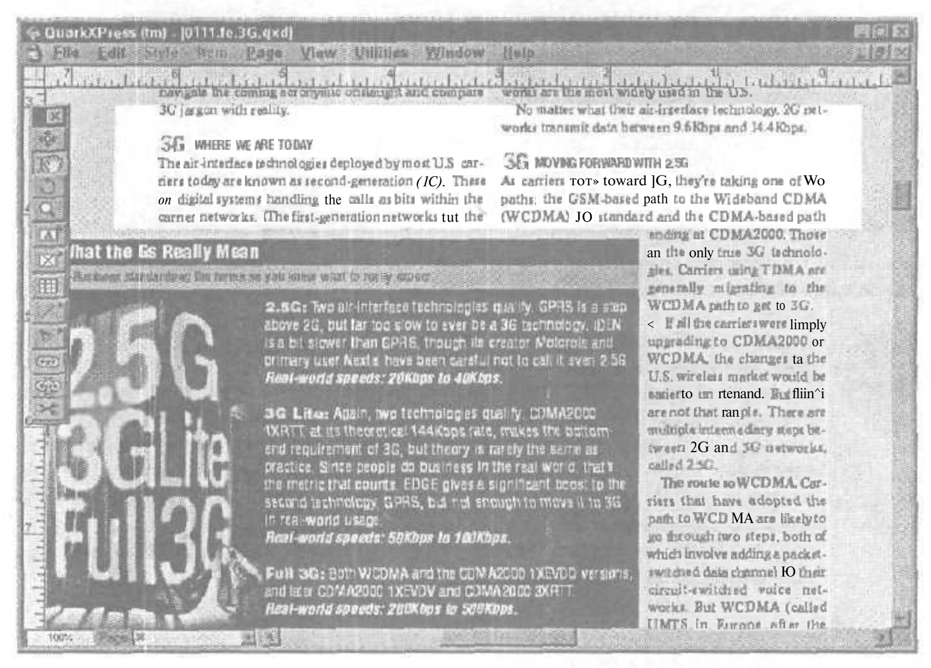


Рис. 23.8. Привязанные графические блоки используются в качестве ***декоративных*** *графических элементов, отмечающих заголовки разделов статьи*

Привязав элемент к определенному отрывку текста, вы можете изменять этот элемент, выбрав Item⇨Modify либо используя комбинации клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>. Если вы редактируете блок, появится вкладка Box (Блок), если линию — вкладка Line (Линия), а если правке подлежит текстовый контур, появится вкладка Text Path (Текстовой контур). На рис. 23.9 изображена вкладка Box, которая несколько отличается от обычной вкладки Box для графического и текстового блоков. На вкладке Box, предназначенной для редактирования привязанного элемента, имеется раздел Align with Text (Выравнивание текста относительно привязанного элемента). В этом разделе заданы параметры выравнивания текста относительно привязанного блока. На вкладках Line и Text Path раздел Align with Text также присутствует.

В области Align with Text приведены следующие две опции.

- Ascent (Вынос), при выборе которой верхний край текста располагается на уровне нижней границы блока.
- Baseline (Базовая линия), выбрав которую вы выровняете текст относительно следующей базовой линии, как задано в сетке базовых линий документа (об этом читайте в главе 4). Выбрав опцию Baseline, вы можете оставить место между привязанным блоком и текстом, задав нужное значение отступа в поле Offset (Отступ).

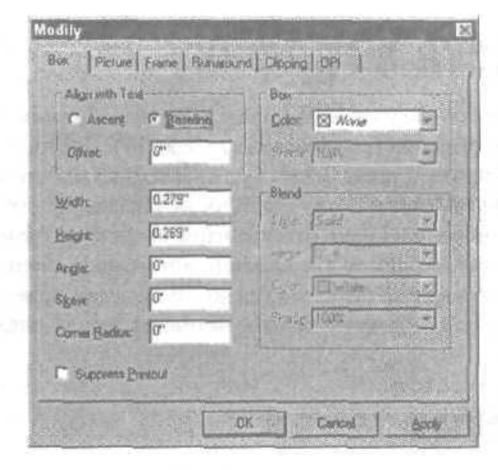


Рис. 23.9. Опции выравнивания для привязанных блоков, приведенные в разделе Align with Text вкладки Box

Блок, привязанный к тексту, остается, прежде всего, блоком. Поэтому вы можете использовать стандартные вкладки диалогового окна Modify — Runaround, Clipping, Frame и Picture или Text, в зависимости от того, является привязанный элемент текстовым или графическим блоком. Так вы можете задать отступы обтекания, определяющие расстояние между текстом и верхней, нижней и боковыми сторонами привязанного блока. Соответствующие стандартные опции представлены и для работы с линиями и текстовыми контурами.

Поскольку привязанный графический элемент является частью абзаца, с помощью меню Style (Стиль) и палитры Measurements (Размеры) к нему могут применяться некоторые команды форматирования абзаца. Вы, например, можете выровнять содержимое абзаца по центру, сделать отступ или зеркально отразить блок. Однако вы не сможете поднять базовую линию или провести форматирование отдельных символов. Эти опции меню Style и палитры Measurements доступны, но изменения затронут лишь символ анкера, а не сам привязанный элемент.



Вокруг привязанных элементов обводка выполняется только в режиме Item. Поэтому единственный параметр, который задается на вкладке Runaround, — это ширина поля вокруг привязанного элемента. Если объект представляет собой блок, вы, конечно, можете создать обтравочный контур на вкладке Clipping и затем использовать ее. Однако текст все равно будет располагаться вокруг блока, а не вокруг обтравочного контура.



Вы можете менять размеры привязанного изображения в любом направлении. Если вы измените размеры элемента настолько, что он будет выходить за границы колонки текста, QuarkXPress изменит положение блока так, чтобы оно соответствовало ширине колонки текста. При необходимости блок может расширяться на следующую строку. (В такой ситуации QuarkXPress 4 располагает текст самым неожиданным способом.)



Ширина привязанного элемента не должна превышать ширину колонки — в противном случае текст просто не будет отображаться. Если вы немедленно не измените размеры графического элемента (команда Edit⇨Undo или комбинация клавиш <⌘+Z> или <Ctrl+Z>), то позже не сможете сделать так, что текст появится вновь.

Преобразование текста в графику

Текст может выглядеть очень необычно и привлекательно благодаря разработанным ведущими дизайнерами графическим формам символов (как показано в главе 14). Поэтому символ можно рассматривать как своеобразное произведение искусства, а не только как средство передачи информации. Опытные дизайнеры по достоинству оценили новаторскую технику, согласно которой текст используется как контур, маскируя готовое изображение по границах символов. Долгое время эта техника оставалась слишком трудоемкой, а потому применялась лишь в тех случаях, когда для работы над проектом было выделено достаточно времени и средств. Однако с внедрением компьютерных технологий данная методика нашла широкое применение в полиграфии,

Создание блоков на основе текста

QuarkXPress дает возможность преобразовывать текст в блок — графический или текстовый. Это означает, что вы можете сделать изображение фоном для символа, слова или фразы. В QuarkXPress вы даже можете создать текстовый блок в форме текста. Пример использования данной техники показан на рис. 23.10.

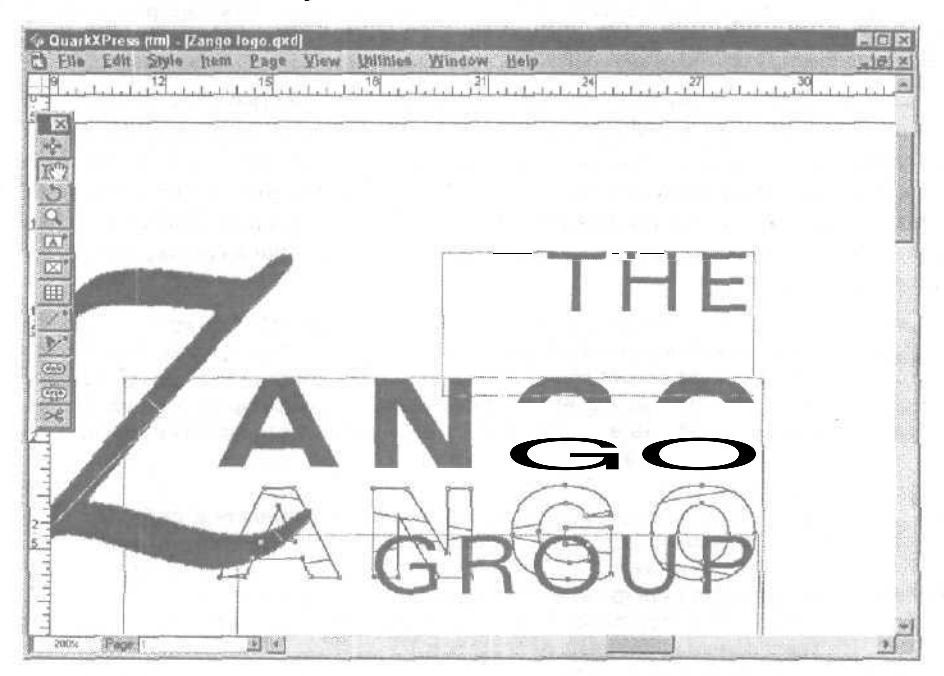


***Рис. 23.10.** Текст ango преобразован в графический блок (расположенный сразу под текстом), как **часть проекта по** созданию **логотипа Безье, формируемого из текста (литера Z получена** ранее)*

Процесс преобразования текста в блок очень прост.

1. Выполните форматирование текста: назначьте гарнитуру шрифта, стиль, размер, масштаб, установите межсимвольные расстояния, создайте выносные элементы букв и так далее.

2. Выберите текст инструментом Content. (За один раз можно преобразовать только одну строку текста.)
3. Выберите Style⇨Text to Box (Стиль⇨Преобразовать текст в блок), чтобы преобразовать текст в графический блок Безье. Графический блок появится на экране (текст будет сохранен и в исходном текстовом блоке, как показано на рис. 23.10).
4. Если вы хотите преобразовать графический блок в текстовый, выберите Item⇨Content⇨Text (Элемент⇨Содержимое⇨Текст).

Изменить блок, в который преобразован текст, можно так же, как и любой другой блок (о изменении блоков рассказано в главах 28 и 32). Заметим, что, хотя блок состоит из нескольких отдельных символов, все они формируют один графический блок Безье, а не несколько отдельных блоков для каждого символа. (Если вы хотите создать отдельный блок для каждого символа, применяйте функцию разбивки, описанную в главе 26, или создавайте блоки для каждого символа по отдельности.)



Помните, что блок, созданный на основе текста, не может быть обратно преобразован в текст.

Текст вдоль кривой

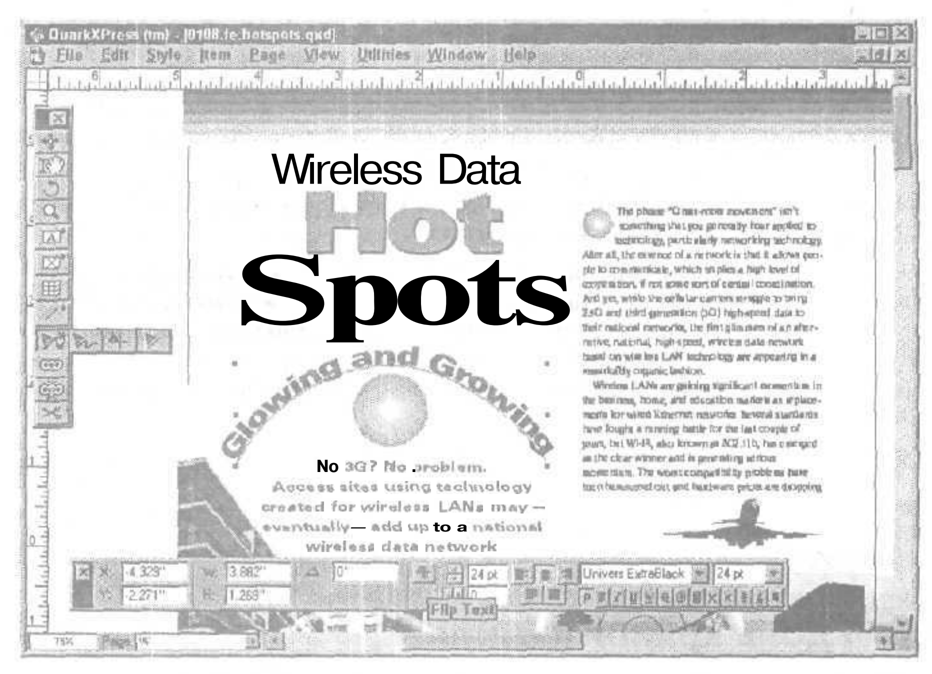
Существует еще одна непростая техника, которая предполагает использование текста в качестве графического объекта. Используя ее, вы сможете расположить текст вдоль кривой. QuarkXPress 5 значительно упрощает этот процесс.

Инструменты Text Path (Текстовый контур) помогут создать линию одного из четырех типов — прямую линию под любым углом, ортогональную линию (полностью горизонтальную или полностью вертикальную), кривую, построенную от руки, или кривую Безье — и расположить текст вдоль нее. На рис. 23.11 показаны пример использования данной техники и четыре инструмента Text Path. Создав текстовый контур, просто щелкните на нем кнопкой мыши и набирайте текст. Отформатировать этот текст можно так же, как и любой другой текстовый фрагмент (о форматировании текста читайте в части IV и главах 13, 15 и 18). Все очень просто.

Что касается работы с текстом, как с графикой, есть только одна задача, с которой QuarkXPress не справится. В QuarkXPress вы не можете создать фигуру, а затем искажать текст так, чтобы он точно следовал контуру этой фигуры. (Поэтому не забывайте про Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand и CorelDraw.)

Использование штрихов, полос и подчеркивания

Штриховые линии, полосы и линии подчеркивания делают текст более выразительным. Штриховые линии и полосы украшают строки, текстовые контуры и рамки текстовых блоков (а также линий и графических блоков). Линии подчеркивания акцентируют внимание читателя на определенном текстовом фрагменте.



Рис, 23.11. Текст, расположенный вдоль кривой Безье, а также ***четыре*** *инструмента* ***Text Path***

Работа со штриховыми линиями и полосами

В QuarkXPress есть 11 предопределенных стилей линий, применить которые можно с помощью палитры Measurements или подменю Style⇨Line Style (Стиль⇨Стиль линии). На рис. 23.12 изображена палитра Measurements. Те же 11 стилей линий могут использоваться и для рамок блоков. Назначить их можно на вкладке Frame диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).

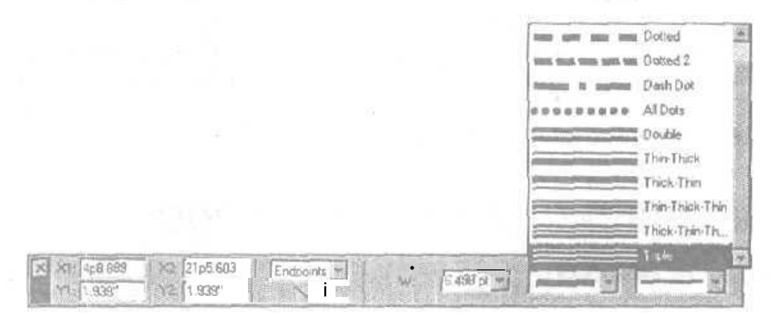


Рис. *23.12. QuarkXPress располагает 11 стилями линий, 10* ***из которых*** *показаны на рисунке*

Некоторым особо требовательным пользователям может быть недостаточно 11 стилей линий, доступных в QuarkXPress. Поэтому в программе предусмотрена возможность создания собственных стилей линий с помощью функции Dashes & Stripes (Штриховые линии и по-

лосы). Созданные вами стили линий могут применяться как для рамок блоков, так и для автономных линий, полученных с помощью одного из инструментов Text Path.

Открыть диалоговое окно Dashes & Stripes, показанное на рис. 23.13, можно, выбрав Edit⇨Dashes & Stripes (Правка⇨Штриховые линии и полосы). В этом диалоговом окне вы можете создавать линии, состоящие из нескольких линий (такие линии в QuarkXPress называются *полосами (stripes)*), и штриховые линии, состоящие из линейных сегментов.

В диалоговом окне Dashes & Stripes вы видите только несколько первых стилей. Для того чтобы увидеть стили, которые не отображены в списке, прокрутите последний вниз.



В QuarkXPress 5 исчез инструмент Frame Editor (Редактор рамок), который был доступен только в версии для Mac. С помощью этого инструментального средства можно было создавать объекты, которые затем использовались в качестве границ рамки. Однако в обеих версиях QuarkXPress — для Mac и для Windows — все еще присутствуют предопределенные растровые стили рамок, применить которые можно на вкладке Frame (рис. 23.14). Изменить эти стили или создать новые невозможно.

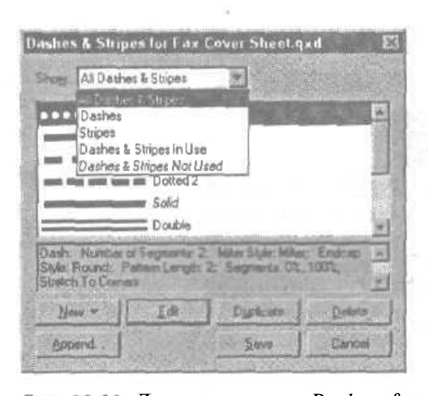
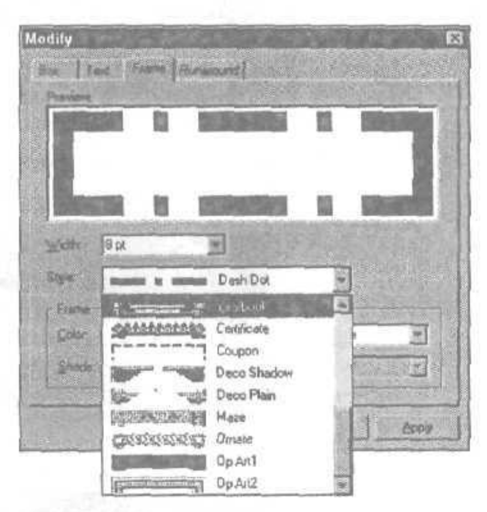


Рис. 23.13. Диалоговое окно Dashes & Stripes



Рис, 23.14. Растровые стили рамок, расположенные на вкладке Frame

Штриховые линии

Прежде чем создать новый стиль линий, следует выбрать, какой именно элемент — полосу или штриховую линию — необходимо создавать. Сначала создадим стиль штриховой линии. На рис. 23.15 показано диалоговое окно Edit Dash (Изменение штриховой линии), которое также может использоваться для редактирования уже существующего стиля штриховой линии.

Для создания нового стиля штриховой линии следуйте приведенным ниже инструкциям.

1. Прежде всего задайте имя новому стилю штриховой линии в поле Name (Имя).
2. В области Dash Attributes (Атрибуты штриховой линии) диалогового окна выберите атрибуты штриховой линии. Основной атрибут в этой области — Repeats Every (Повторять). Настройка по умолчанию — Times Width (Множитель ширины). При такой настройке линейный сегмент повторяется с шагом, кратным ширине линии. Таким

образом, чем шире линия, тем длиннее сегменты. Чем меньше значение, которое вы задали, тем ближе друг к другу расположены элементы штриховой линии. Сравните две штриховые линии, показанные на рис. 23.16. Первая имеет атрибут повторения 1, а вторая — 9. Для того чтобы увидеть эффект от установки различных значений ширины линии, используйте область Preview (Предварительный просмотр).

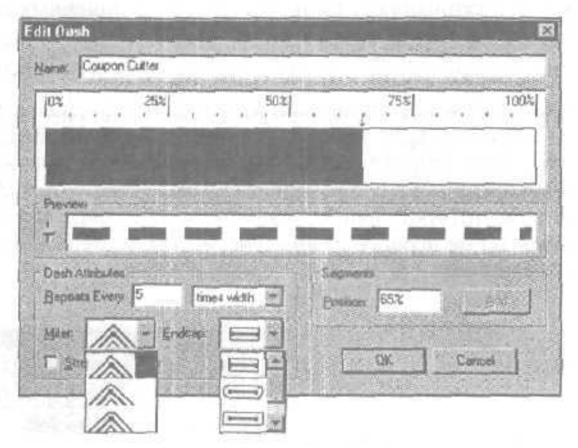


Рис. 23.15. Диалоговое окно Edit Dash

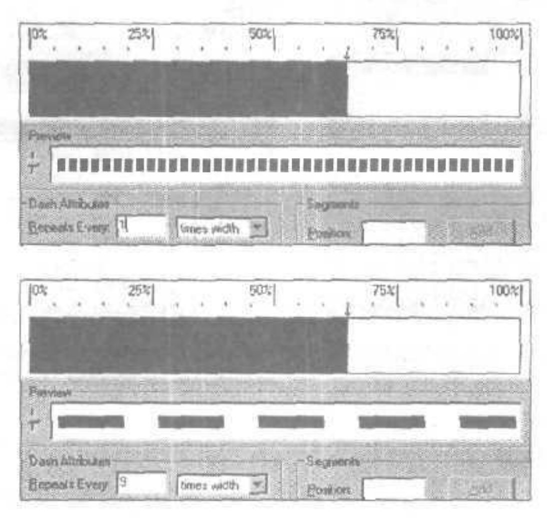


Рис. 23.16. Эффект различных настроек ширины штриховой линии



Если вы выберете настройку Points, повторяющийся сегмент штриховой линии будет укладываться в заданную ширину.

3. Для создания штриховой линии переместите указатель в верхнюю область диалогового окна, в которой расположена линейка. По умолчанию задана сплошная линия. Для тога чтобы изменить настройку по умолчанию, щелкните кнопкой мыши там, где должен кончаться сегмент штриховой линии. Остальная часть сегмента останется пустой.

4. Для того чтобы добавить следующий сегмент, щелкните кнопкой мыши, указав на линейку. Если, добавляя сегмент, вы будете удерживать кнопку мыши в нажатом состоянии, то сможете растянуть сегмент до желаемой ширины, (Вы также можете задать расположение сегмента в поле Position (Расположение), а затем использовать кнопку Add (Добавить).)

5. Для того чтобы изменить размеры уже существующего сегмента, сначала расположите указатель на границе сегмента *(на линейке).* Затем, удерживая кнопку мыши в нажатом положении, перемещайте границу сегмента, увеличивая или уменьшая его.

6. И наконец, вы можете перемещать сегмент влево или вправо в пределах блоков (при этом указатель должен располагаться на самом сегменте, а не на линейке).

7. Теперь следует задать оставшиеся атрибуты штриховой линии. Прежде всего мы рекомендуем выставить флажок опции Stretch to Corners (Растянуть до углов). Если эта опция отключена, сегмент в углу блока может располагаться только в одном направлении. На рис. 23.17 показан эффект при отключенной и при включенной опции Stretch to Comers.

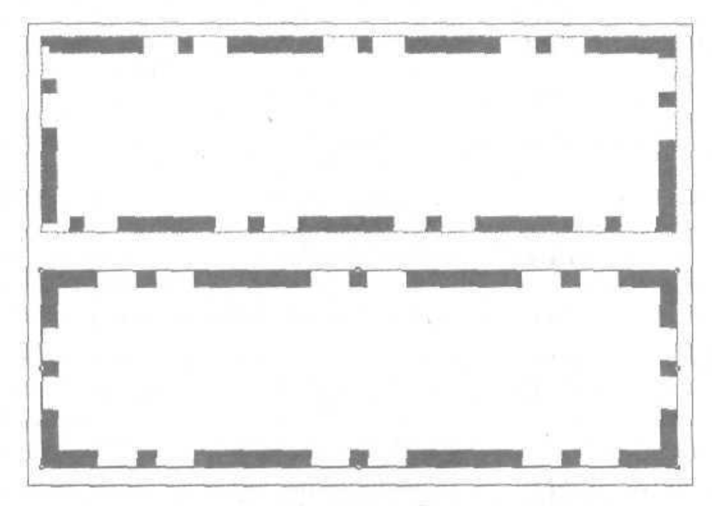


Рис. 23.17. Эффект применения опции Stretch to Comers (внизу)

8. Задайте тип соединения линий в углу блока. Вы можете выбрать один из трех типов: под прямым углом, закругленный угол или скошенное соединение. Для тонких линий (2 пункта и тоньше) все три типа соединения выглядят одинаково. Поэтому для таких линий вы вполне можете оставить тип соединения под прямым углом. Примеры всех трех типов соединения приведены на рис. 23.15.

9. Выберите тип Endcap (Конечный элемент), то есть форму элемента в начале и в конце сегмента штриховой линии. По умолчанию конечная точка сегмента совпадает с границей конечного элемента. Однако вы можете выбрать закругленный тип конечного элемента. При этом закругление конечного элемента будет выступать немного дальше конечной точки сегмента. Еще одна опция — квадратный конечный элемент. Если вы выберете эту опцию, конец сегмента будет квадратным. Сам сегмент незначительно удлинится за счет конечного элемента. Упомянутые опции показаны на рис. 23.15.

10. Выбрав нужные опции, щелкните на кнопке OK. Затем сохраните все заданные вами параметры, используя кнопку Save (Сохранить) диалогового окна Dashes & Stripes.



На самом деле, использование квадратного конечного элемента не имеет особого смысла. Этот тип конечного элемента просто удлиняет сегмент, *а* такого *эффекта* гораздо проще добиться, установив точную ширину штриха.



Если вы хотите вернуться к сплошной линии, расположите указатель в любой части линии или линейки и нажмите одну из комбинаций клавиш <Option+Click> или <Alt+Click>, находясь в диалоговом окне Edit Dash.



С помощью функции Dashes & Stripes можно создавать реальные точки. По умолчанию точки представляют собой квадраты. Однако если вы выберете закругленный тип конечного элемента, точки станут круглыми. Вы также можете отредактировать пунктирную линию, которая является одним из предопределенных стилей линии QuarkXPress. Изменить готовый образец пунктирной линии можно, задав желаемый отступ между точками в поле Repeats Every. Вы также можете заменить точки закругленными сегментами штриховой линии. Мы рекомендуем сначала продублировать стиль линии All Dots (Только точки) и не редактировать сам стиль. В противном случае настройки стиля по умолчанию будут утеряны.

Линии, состоящие из отдельных полос

Процесс создания линий, состоящих из отдельных полос, почти не отличается от процесса создания штриховых линий. Разница состоит *в* том, что для линий, состоящих из отдельных полос, необходимо задать меньшее количество настроек. На рис. 23.18 показано диалоговое окно Edit Stripe (Изменение полосы), Обратите внимание: окно Edit Stripe имеет не горизонтальную, а вертикальную линейку. Эта линейка используется для создания и редактирования линий, образующих полосу, точно так же, как горизонтальная линейка диалогового окна Edit Dash применяется для создания и редактирования сегментов штриховой линии.

1. Для создания образующих полос переместите указатель в верхнюю область диалогового окна, в которой расположена линейка. По умолчанию задана сплошная линия. Для того чтобы изменить настройку по умолчанию, щелкните кнопкой мыши там, где должен кончаться первый сегмент. Остальная часть сегмента останется пустой.
2. Для того чтобы добавить каждый следующий сегмент, щелкните кнопкой мыши, указав на линейку. Если, добавляя сегмент, вы будете удерживать кнопку мыши в нажатом состоянии, вы сможете растянуть сегмент до желаемой ширины. (Вы также можете задать расположение полосы в поле Position, а затем использовать кнопку Add.)
3. Для того чтобы изменить размеры уже существующего сегмента, сначала расположите указатель на границе сегмента *(на линейке).* Затем, удерживая кнопку мыши в нажатом положении, перемещайте границу сегмента, увеличивая или уменьшая его.
4. И наконец, вы можете перемещать сегмент вверх и вниз в пределах блока (при этом указатель должен располагаться на самом сегменте, а не на линейке).

Управление штриховыми линиями и полосами

Аналогично диалоговым окнам, предназначенным для создания таблиц стилей и цветов, окно Dashes & Stripes позволяет дублировать все существующие в программе стили линий для создания на их основе новых вариантов (с помощью кнопки Duplicate (Дублировать)). В этом диалоговом окне вы также можете редактировать существующие стили (с помощью кнопки Edit) и удалять их (с помощью кнопки Delete).

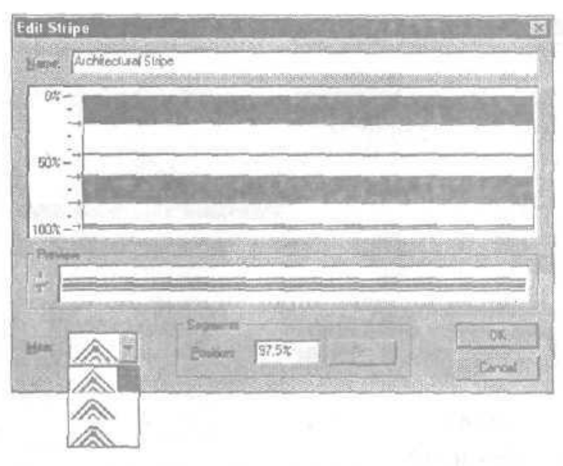


Рис. 23.18. ***Диалоговое*** *окно* ***Edit*** *Stripe*



Не забывайте использовать кнопку сохранения после того, как внесены все необходимые изменения в параметры штриховых линий и полос. Помните о том, что все штриховые линии и полосы, созданные, отредактированные, продублированные или удаленные вами, когда в QuarkXPress не открыт ни один документ, станут настройками по умолчанию для следующих документов.

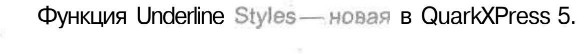
Все документы, в которых используются эти вновь созданные и отредактированные стили линий, будут должным образом отображать все стили линий, даже если файлы этих документов будут открыты в других копиях QuarkXPress (например, если файлы документов используются другими пользователями или сервисными бюро). QuarkXPress также позволяет импортировать стили линий, созданные в другом документе, используя кнопку Append (Присоединить) диалогового окна Dashes & Stripes.



Корректировать внешний вид штрихов и полос вы можете во всплывающем меню Show (Показать) (см. рис. 23.13). Использовать это меню удобно еще и потому, что в нем указаны все стили линий, используемые в текущем документе.

Использование стилей подчеркивания

И наконец, в QuarkXPress вы можете создать собственный формат линии подчеркивания, определив желаемый цвет, размер и отступ от строки текста. (Отрицательное значение отступа означает смещение линии подчеркивания вниз, а положительное — перемещение ближе к строке текста.) Для того чтобы создать новый формат, выберите Edit⇨Underline Styles (Правка⇨Стили подчеркивания) или Style⇨Underline Styles⇨Custom (Стиль⇨Стили подчеркивания⇨Пользовательские). Появится диалоговое окно, показанное на рис. 23.19. Дайте имя новому стилю, укажите все необходимые атрибуты и щелкните на кнопке ОК. Завершив создание нового стиля, не забудьте использовать кнопку Save и сохранить его.



Функция Underline Styles — новая в QuarkXPress 5.

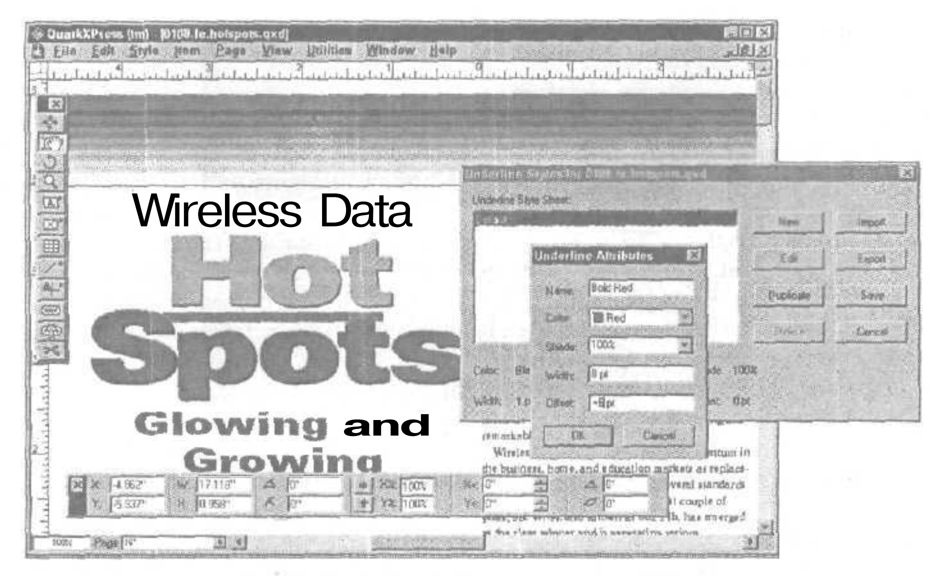
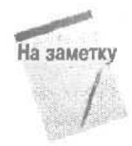


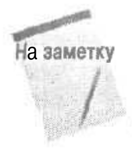
Рис. 23.19. Диалоговое окно Underline Styles; к слову Hot применен пользовательский стиль подчеркивания



В QuarkXPress невозможно создать или применить стиль подчеркивания к тексту, размещенному вдоль текстового контура. Стили подчеркивания могут применяться только к выделенному фрагменту текстового блока.

Для того чтобы применить стиль подчеркивания, выберите Style⇨Underline Styles и выберите нужный стиль в подменю. (На рис. 23.19 показана линия подчеркивания, примененная к слову *Hot.)* Это — предопределенный стиль линии под именем *default* (по умолчанию), который представляет собой черную линию без отступа шириной 1 пункт.

Если вы будете использовать стандартные команды добавления подчеркивания, которые можно выбрать из подменю Type Style (Стиль шрифта) меню Style или с помощью комбинации клавиш(<Shift+⌘+U> или <Ctrl+Shift+U>), QuarkXPress применит стандартный стиль подчеркивания. Вы можете одновременно использовать стандартное подчеркивание и стиль подчеркивания. В случае совпадения двух линий подчеркивания, стандартное подчеркивание будет располагаться ниже стиля подчеркивания.



Стили подчеркивания могут импортироваться и экспортироваться при щелчке на кнопках Import (Импортировать) и Export (Экспортировать) диалогового окна Underline Styles. Однако вы не можете импортировать стили подчеркивания из других документов с помощью диалогового окна Append подобно цветам, таблицам стилей, штриховым линиям, полосам и другим элементам форматирования.

Резюме

Обтекание изображений текстом — динамический способ наладить взаимодействие между текстовыми и графическими элементами макета. С помощью этой функции можно расположить текст вдоль контура изображения. В QuarkXPress предусмотрен инструмент, с помо-

щью которого вы можете выбрать один из нескольких типов обтекания текстом. Назначив в изображении обтравочные контуры или альфа-каналы в одном из графических редакторов, вы сможете точнее задать контуры обтекания.

В QuarkXPress есть специальная функция обтекания объектов, использовать которую настоятельно не рекомендуется. Функция Run Text Around Sides позволяет тексту колонки располагаться вокруг всех сторон изображения. Несмотря на то что внешне этот тип обтекания выглядит достаточно привлекательно, такое размещение элементов макета зачастую производит впечатление разрыва строки, а потому мешает представлению текста.

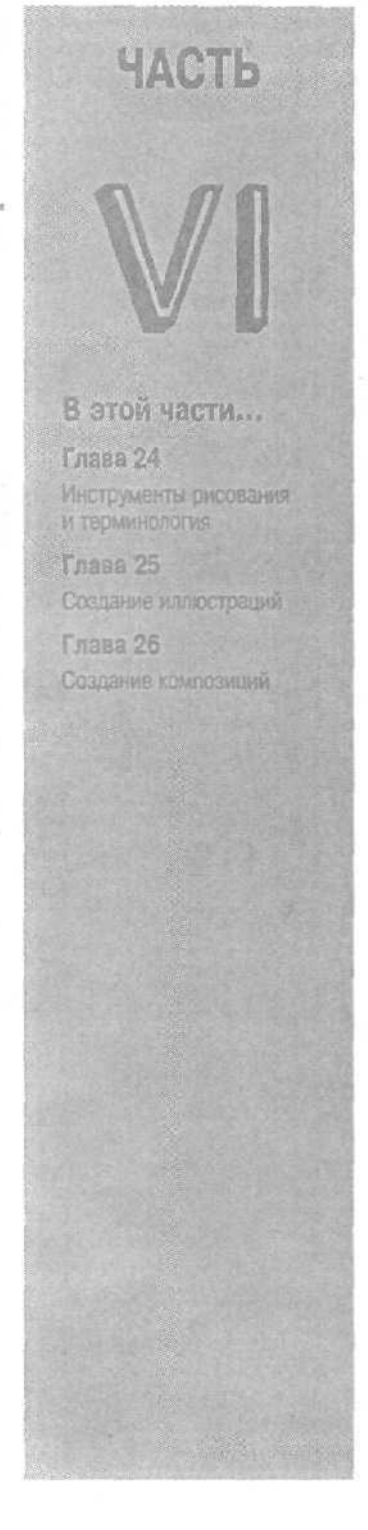
Еще одним способом компоновки текста и графики является привязка графических изображений к определенному текстовому фрагменту. QuarkXPress позволяет вставлять рамки изображения, линии или текстовые контуры в текст так, чтобы вставленный *(привязанный)* элемент перемещался вместе с текстом. Это очень удобно, если вы хотите использовать изображение в качестве маркера или декоративного графического элемента. Метод привязки изображений применяется и при создании макетов, в которых специальные символы (например, инженерные) или значки встречаются непосредственно в текстовом потоке.

В QuarkXPress представлена удобная функция преобразования текста (по одной строке за один раз) в графический блок. С помощью этой функции можно создавать логотипы на основе текста или графических блоков, которые имеют форму текста (например, вы можете создать надпись *Цветы,* буквы которой строятся из изображений цветов).

Штриховые линии и полосы обычно используют для акцентирования внимания читателя на определенных фрагментах текста. Например, отрывной купон может изображаться со штриховой линией вдоль каждой из границ, а сертификат иметь богато украшенную рамку. В QuarkXPress предусмотрен целый ряд инструментальных средств для создания пользовательских штриховых линий и полос. В версии QuarkXPress для Mac больше нет инструмента Frame Editor, который применялся для создания сложных растровых рамок для блоков (этой функции не было ни в одной из версий программы для Windows). Современные версии программы для обеих платформ теперь включают несколько готовых растровых рамок, однако вы не сможете отредактировать их или создать новые.

Новой функцией QuarkXPress 5 представляется возможность создания линий подчеркивания любого цвета, толщины с любым отступом от строк текста. Кроме пользовательских стилей подчеркивания в QuarkXPress по-прежнему присутствует обычная функция подчеркивания. Оба варианта подчеркивания — пользовательский стиль и обычное подчеркивание — могут использоваться одновременно.

Векторные иллюстрации



QuarkXPress изначально не предназначалась для создания иллюстраций. Однако ее вполне можно назвать полноценным графическим средством, так как в арсенале QuarkXPress есть инструменты создания фигур любой формы, наполнения этих фигур линиями, цветом и т.д. Можно сказать, что QuarkXPress обладает всеми основными возможностями таких программ, как Adobe Illustrator или CorelDraw. Хотя, конечно, не все изощренные приемы и техники этих программ доступны в QuarkXPress, и потому векторные графические редакторы также нашли широкое применение в издательском деле. И все же большинство простых иллюстраций можно делать непосредственно в QuarkXPress, не затрудняя себя постоянными переключениями от макета страницы к файлу с иллюстрацией.

В этой части мы рассмотрим набор графических инструментов QuarkXPress и обсудим их возможности и оптимальные способы использования.

ГЛАВА

24

Инструменты рисования и терминология

В этой главе...

- Графическая терминология
- Графические инструменты
- Типы точек и сегментов
- Инструменты редактирования фигур
- Резюме

Инструменты рисования QuarkXPress разрабатывались вовсе не для того, чтобы поразить постоянных пользователей Adobe Illustrator или Macromedia FreeHand, которые заняты то построением сложнейших лабиринтов, то созданием схем карбюраторов. Однако простота не является единственной причиной того, что разработчики Quark рекомендуют использовать в первую очередь именно их графические инструменты.

Если говорить о графических инструментах, разработанных Quark, то наиболее ценное их преимущество состоит в том, что они во многих простых случаях позволяют избежать необходимости выполнения задач вроде импортирования несложных рисунков. Вам придется импортировать в QuarkXPress только графику высокого уровня. Освоив графические инструменты, вы сможете самостоятельно создавать графические и текстовые блоки любой формы, придумывать собственные текстовые символы, рисовать произвольные контуры вырезания и обтекания, которые обязательно встречаются в любом макете.

Кроме того, немалым преимуществом использования графических инструментов QuarkXPress является возможность произвольного масштабирования нарисованного непосредственно в готовом макете, причем как на экране, так и при выводе на печатающее устройство. В отличие от EPS-файлов, иллюстрации, созданные с помощью инструментов QuarkXPress, *не нужно* импортировать в графические блоки и понижать их разрешение во время предварительного просмотра!

Терминология векторных изображений

Перед тем как приступить к изучению самих инструментов, важно усвоить терминологию, которая будет использована. В этом разделе мы перечислим и расшифруем ключевые термины.

Безье

Изобретенный *Безье* способ задания кривых является на данный момент стандартом в издательском деле. Технология Безье основана на использовании *маркеров кривых* (этим термином в Quark обозначают то, что в векторной математике называют *управляющими точками),* которые позволяют регулировать кривизну каждого сегмента кривой. Из любой точки могут исходить до двух маркеров кривой.

Точка

Термином *точки* обозначаются некие волшебные точки, которые нужно ставить всюду, где кривая Безье должна существенно изменить свое направление. Чтобы увидеть, на что похожи эти точки, обратитесь к рис. 24.1. (Еще одно название точек — *вершины.)* В качестве простейшего примера можно рассмотреть треугольник. Как известно, для того чтобы построить треугольник, необходимо иметь три точки. По терминологии Безье, такие точки зовутся *угловыми точками*, так как они расположены на острых выступах фигуры. Теперь перейдем к рассмотрению кривой S. В простейшем случае эта кривая не имеет острых углов, однако посередине линии находится перегиб, означающий значительное изменение кривизны. Поэтому для построения гладкой буквы S понадобится, по крайней мере, одна промежуточная точка (в этом случае гладкая точка).

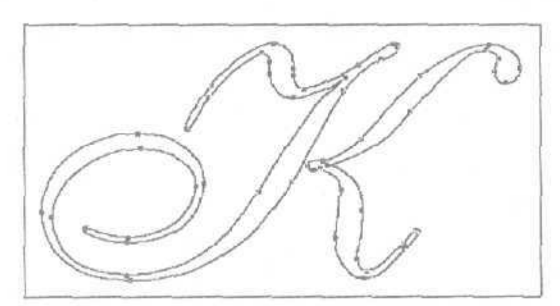


Рис. 24.1. Если выбрать ***команду*** *Item⇨Edit⇨Shape (Элемент ⇨Правка⇨Фигура),* ***то на*** *кривой* ***Безье*** *отобразятся* ***точки,*** *представленные в виде маленьких квадратиков*

Маркеры кривых

С помощью маркеров кривых можно регулировать кривизну любого сегмента, являющегося составной частью контура. Из любой точки на контуре Безье можно извлечь до двух маркеров кривой. Эти маркеры становятся видимыми при выделении самой точки Безье, как показано на рис. 24.2. Если для контура не создано ни одного маркера кривой, тогда любой сегмент этого контура будет прямолинейным, т.е. в итоге получится многоугольник или полилиния.

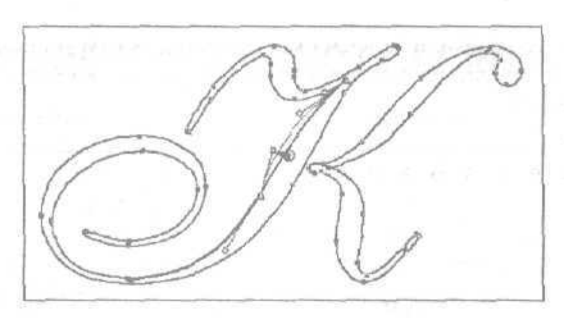


Рис. 24.2, В зависимости от того, являются ли смежные сегменты прямолинейными или криволинейными, при выборе любой точки Безье становятся видимыми не более двух маркеров кривой. При перемещении маркера кривой происходит изменение кривизны близлежащего участка контура

Контур

Контуром называется любая непрерывная линия, которая может быть открытой, замкнутой, рваной, прямой или кривой. Обычное кольцо может составлять один *элемент*; будет ошибкой считать, что оно состоит также из одного контура. У кольца их два; один определяет внешнюю сторону кольца, а второй — дырку. Однако значительное число элементов можно построить и с помощью единственного контура, например, овал, восьмерку, треугольник, букву Z и т.д. Примеры элементов, созданных с помощью одного и двух контуров, приведены на рис. 24.3.

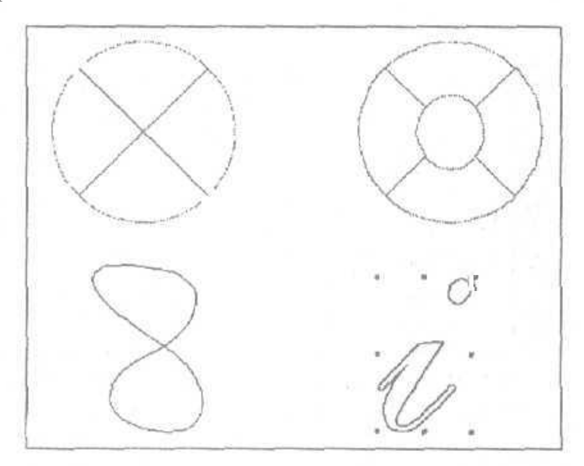


Рис. 24.3, Слева показаны примеры элементов, содержащих один контур, а справа приведены элементы, созданные с помощью двух контуров

Существуют два типа контуров: открытые и замкнутые, как показано на рис. 24.4. У *открытого* контура имеются концы, а у замкнутого — нет. Примерами замкнутых контуров являются овалы и многоугольники. Эти кривые неразрывны, как пресловутая змея, проглотившая собственный хвост. В QuarkXPress с помощью инструментов построения замкнутых кон-

туров обычно создаются блоки, в то время как открытые контуры обычно являются линиями или текстовыми направляющими и создаются с помощью инструментов рисования линий или текстовых направляющих.

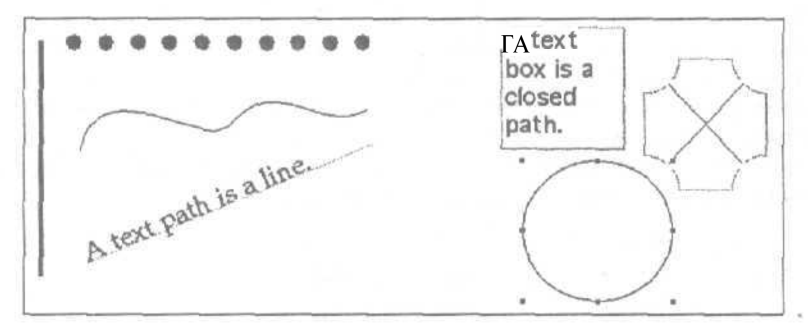


Рис. 24.4. Слева приведены примеры открытых контуров, называемых линиями. Справа показаны замкнутые контуры, называемые блоками

Сегмент

Сегмент является частью реального контура. Обычно сегментом называют участок, расположенный между двумя соседними точками, поэтому для любого контура количество сегментов равно количеству точек минус один. При выборе сегмента выделяются также обе его точки. И, наоборот, при выборе двух соседних точек выделяется еще и заключенный между ними сегмент. При перетаскивании сегмента происходит изменение его формы, как показано на рис. 24.5.

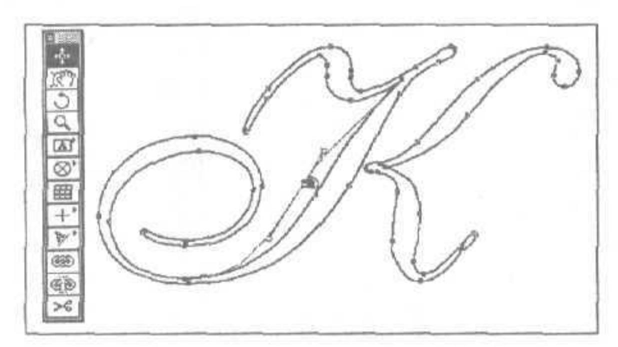


Рис. 24.5. При перетаскивании криволинейный сегмент изгибается. В этом отношении QuarkXPress предоставляет богатый спектр возможностей, так как программа очень чутко реагирует на положение точки сегмента, из которой было начато перетаскивание. Следовательно, изгибание сегмента происходит вполне понятным способом, точно так же, как изгибание куска проволоки

Векторные инструменты

Термином *векторные инструменты* здесь мы будем обозначать любые инструменты, с помощью которых можно создавать формы Безье. Эти инструменты можно использовать для создания, например, текстовых блоков треугольной формы или амебоподобных графических блоков, а также рваных линий, волнистых направляющих и т.д. (Для создания иллюстраций также можно использовать готовые овалы, окружности и прямоугольники, однако они уже рассмотрены в главе 8.)

Большинство векторных инструментов QuarkXPress, представленных на панели инструментов, можно отнести к одной из следующих трех категорий;

- инструменты свободного рисования и инструменты Безье;
- инструменты создания блоков и рисования линий;
- инструменты создания текста и получения рисунков.

В следующих разделах мы рассмотрим эти группы инструментов подробнее.

Инструменты свободного рисования и инструменты Безье

Все инструменты данной группы предназначены для создания объектов Безье. Отличие же инструментов свободного рисования от инструментов *Безье* состоит в способе, посредством которого каждый инструмент создает объект. Примеры элементов, созданных с помощью инструментов свободного рисования и с помошью инструментов Безье, приведены на рис. 24.6.

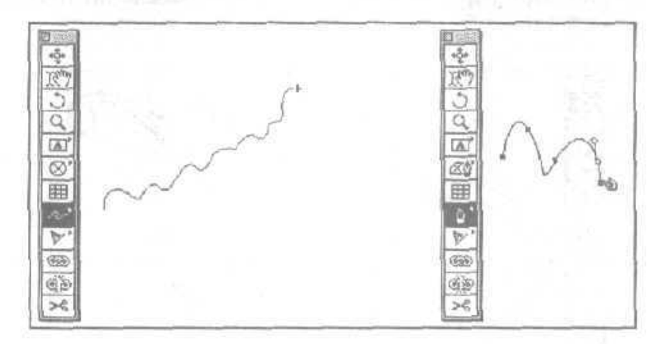


Рис. 24,6. Кривую, изображенную ***слева, художник рисовая от*** *руки с* ***помощью*** *инструмента* ***свободного рисования, а*** *программа* ***быстро*** *отслеживала его движения. А* ***кривая, изображенная справа,*** *была* ***нарисована поточечно с помощью инструмента Безье***

- При использовании инструмента *свободного* рисования для создания элемента производится быстрое автоматическое отслеживание движений мыши (или другого устройства ввода) при выполнении щелчков и последующем перетаскивании указателя мыши.
- С помощью инструментов *Безье* можно рисовать кривые формы и многоугольники более практичным, поточечным способом.

Инструменты создания блоков и образования линий

Услышав слово *блок,* многие сразу представляют себе прямоугольник, однако в QuarkXPress этим термином обозначается любой отдельный элемент, состоящий из одного или нескольких замкнутых контуров. Так что на языке Quark блоком может быть названо даже кольцо, так как у него нет концов.

Линия же представляет собой противоположный объект. Форма линии может быть любой, а вот два конца у линии должны быть обязательно. Инструменты, создающие линии, используются для создания открытых контуров. Линиям можно присваивать цвет, но их нельзя "заполнять" цветом, смесью цветов с переходами или рисунками.

Текстовые инструменты и инструменты создания рисунков

Любой векторный инструмент создает форму, которая по умолчанию имеет отношение к содержимому определенного типа (графике, тексту или подразумевает отсутствие содержимого). К примеру, с помощью инструмента Freehand Text Path (Произвольный текстовый контур) создаются линии, которые могут "содержать" текст, как показано на рис. 24,7.



***Рис.** 24.7. **Если вам** случится **хоть раз использовать** текстовый контур, то вы наверняка **захотите изучить технологию** Безье*



Совет.

Кроме графических и текстовых блоков в QuarkXPress можно создавать также блоки "без содержимого", которые могут быть использованы в качестве рамок и цветных подложек. Обычно такие блоки получают преобразованием текстовых или графических блоков, которое осуществляется с помощью команды Item⇨Content⇨None (Элемент⇨Содержимое⇨Нет). Однако если использовать блоки без содержимого приходится часто, то на панель инструментов можно добавить строку с инструментами для создания таких блоков. Для этого следует нажать комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘> или <Ctrl+Alt+Shift> и щелкнуть на кнопке Default Tool Pallette (Панель инструментов по умолчанию), которая находится на вкладке Tools (Инструменты) диалогового окна Preferences (Установки). Управляются инструменты создания блоков без содержимого точно так же, так и инструменты образования графических блоков, различие состоит только в том, что в такие блоки нельзя поместить содержимое.

Выбор инструмента

В табл. 24,1 приведены названия, значки и характеристики инструментов, позволяющих создавать рисунки неправильной формы. Вам остается лишь решить, какая именно характеристика инструмента важна для выполнения вашей иллюстрации. (Не волнуйтесь, если вы обнаружите, что поначалу выбрали не тот инструмент; впоследствии вы сможете изменить характеристики элемента.)

Таблица 24.1. Возможности инструментов

Название	Значок	Автотрассировка движения	Замкнутый контур	Открытый контур	Для текста	Для графики
Freehand Picture Box (Произвольный графический блок)		x	x			x
Freehand Text Box (Произвольный текстовый блок)		x	x		x	
Freehand Text Path (Произвольный текстовый контур)		x		x	x	
Freehand Line (Произвольная линия)		x		x		
Bezier Picture Box (Графический блок Безье)			x			x
Bezier Text Box (Текстовый блок Безье)			x		x	
Bezier Text Path (Текстовый контур Безье)				x	x	
Bezier Line (Линия Безье)				x		

Типы точек и сегментов

Как уже рассказывалось ранее, контуры Безье состоят из точек и сегментов. В этом разделе мы рассмотрим точки и сегменты более подробно.

Существуют три типа точек (угловые, гладкие и симметричные) и два типа сегментов (прямолинейные и криволинейные).

Угловые точки, которые показаны на рис. 24.8, используются для создания острых выступов. Например, для создания треугольника нужно задать три угловые точки. А у восьмерки угловых точек нет вообще, она состоит только из *гладких точек.*

Гладкие точки, которые показаны на рис. 24.9, используются для изменения направления контура гладким образом, то есть без образования острых выступов. Для построения буквы S

нужны три гладкие точки: одна в начале контура, одна в конце и одна посередине, в месте, где соединяются две дуги.

При щелчке на гладкой точке можно увидеть два маркера кривой, исходящих из нее и образующих прямолинейный отрезок, проходящий через эту точку. Если затем перетащить один из маркеров таким образом, чтобы этот отрезок повернулся вокруг точки, то вместе с ним повернется и второй маркер. Такое жесткое поведение отрезка, соединяющего маркеры, обеспечивает гладкое поведение кривой в этой точке.

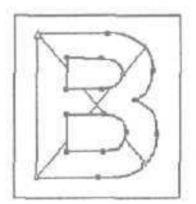


Рис. 24.8. На левой стороне буквы В находятся угловые точки

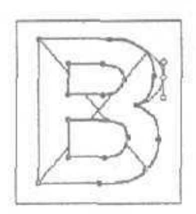


Рис. 24.9. Криволинейные сегменты буквы В являются примерами гладких точек

Симметричные точки, которые показаны на рис. 24.10, являются особым подвидом гладких точек. Для таких точек маркеры кривой не только поворачиваются вместе вокруг своей точки, но они также всегда оказываются на одинаковом расстоянии от точки. При перемещении одного из маркеров по направлению к симметричной точке его партнер приближается к точке на такое же расстояние.

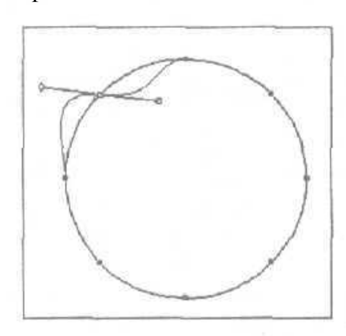


Рис. 24.10. Примеры симметричных точек

Если вы попробуете нарисовать кривой контур с помощью инструмента Bezier Picture Box (Графический блок Безье), то после того, как посредством щелчков и последующего перетаскивания указателя мыши будут созданы точки, вы заметите, что маркеры этой кривой ведут себя точно так же, как и описанные выше маркеры симметричных точек, однако такое поведение будет лишь временным. При попытке вернуться назад и переместить маркер кривой за уже созданную точку, вы заметите, что точка перейдет в гладкое состояние. И если позднее понадобится возвратить точку в симметричное состояние, то нужно будет выделить ее и нажать комбинацию клавиш <Option+F3> или <Ctrl+F3>.

Прямолинейные сегменты, которые показаны на рис. 24.11, легче всего создавать с помощью инструментов Безье (и совсем нелегко с помощью инструментов свободного рисования). Для того чтобы нарисовать такой сегмент с помощью инструмента Безье, нужно при создании точек фигуры выполнять щелчок без перетаскивания. Это приведет к созданию угловых точек, маркеры которых будут полностью впалые. В результате получатся прямолинейные сегменты.

Если затем вы передумаете и захотите преобразовать прямолинейные сегменты в криволинейные, то сначала проверьте, выбрана ли опция Item⇨Edit⇨Shape (Элемент⇨Правка⇨Форма), и только затем выделите нужный сегмент и нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift+F2> или <Alt+Shift+F2>.

Криволинейные сегменты, которые показаны на рис. 24.12, вот то, к чему мы все время стремимся! Чтобы нарисовать такие сегменты с помощью инструмента Безье, нужно при создании каждой точки формы не просто щелкнуть, но и перетащить указатель мыши. Тогда будут созданы только гладкие точки, маркеры которых будут извлечены полностью. И в результате все сегменты будут криволинейными.

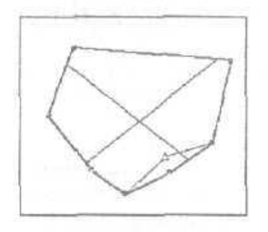


Рис. 24.11. Примеры прямолинейных сегментов

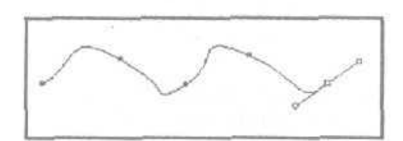


Рис. 24.12. Примеры криволинейных сегментов

Если затем вы передумаете и захотите преобразовать криволинейные сегменты в прямолинейные, то сначала проверьте, выбрана ли опция Item⇨Edit⇨Shape (Элемент⇨Правка⇨Форма), и только затем выделите нужный сегмент и нажмите комбинацию клавиш <Option+Shift+F1> или <Alt+Shift+F1>.

Инструменты редактирования фигур

После создания элемента с помощью одного из графических инструментов (которые рассматривались в предыдущих разделах), может понадобиться отредактировать готовую фигуру. Или, возможно, вы обнаружите забавный *контур обтекания* (который представляет собой контур, обтекаемый текстом). Сами по себе эти элементы не очень значимы, однако их тоже можно редактировать.

На панели инструментов есть три инструмента, с помощью которых можно редактировать фигуры Безье. Один из этих инструментов появился только в QuarkXPress 4.1, а два других знакомы пользователям QuarkXPress уже целую вечность.

Инструмент Scissors

Инструмент Scissors (Ножницы), который служит для разрезания контуров, впервые появился в QuarkXPress 4.1.

Чтобы разрезать контур с помощью инструмента Scissors, необходимо лишь щелкнуть на нужной точке существующего контура. Возможно, результат не окажется мгновенным, однако при дальнейшем перемещении элементов станет заметно, что контур разрезан.

Если применить инструмент Scissors к открытому контуру, то в результате образуется два отдельных контура. Если же разрезать замкнутый контур, то в результате получится открытый контур.

Инструменты Item и Content

Если речь идет о редактировании с помощью инструментов Безье, то инструменты item (Элемент) и Content (Содержимое) являются взаимозаменяемыми. И как только вы закончите рисование формы, QuarkXPress выберет для вас один из этих инструментов.

При выборе опции Item⇨Edit⇨Shape (Элемент⇨Правка⇨Фигура) программа немедленно переходит в режим редактирования готовой фигуры. Чтобы процесс редактирования проходил максимально эффективно, нужно выучить комбинации клавиш(которые приведены в табл. 24.2).

Таблица 24.2. Комбинации клавиш для команд редактирования форм

Функция	Mac	Windows
Преобразование точки в угловую точку	<Option+F1>	<Ctrl+F1>
Преобразование точки в гладкую точку	<Option+F2>	<Ctrl+F2>
Преобразование точки в симметричную точку	<Option+F3>	<Ctrl+F3>
Преобразование точки из гладкой в угловую и наоборот	<Control>+перемещение маркера кривой	<Ctrl+Shift>+перемещение маркера кривой
Преобразование криволинейного сегмента в прямолинейный сегмент	<Option+Shift+F1>	<Ctrl+Shift+F1>
Преобразование прямолинейного сегмента в криволинейный сегмент	<Option+Shift+F2>	<Ctrl+Shift+F2>
Добавление точки	<Option>+щелчок на сегменте	<Alt>+щелчок на сегменте
Удаление точки	<Option>+щелчок на точке	<Alt>+щелчок на точке
Ограничение движения маркера кривой или точки диапазоном в 45 градусов	<Shift>+перетаскивание	<Shift>+перетаскивание
Выделение всех точек элемента, состоящего из одного контура	Двойной щелчок на точке	Двойной щелчок на точке
Выделение всех точек элемента, состоящего из нескольких контуров	Тройной щелчок на точке	Тройной щелчок на точке
Стягивание маркеров кривых	<Control+Shift>+щелчок на точке	<Ctrl+Shift>+щелчок на точке
Извлечение маркеров кривых	<Control+Shift>+щелчок на точке	<Ctrl+Shift>+щелчок на точке
Оперативное редактирование формы (этот модификатор можно комбинировать с большинством из перечисленных выше команд)	<⌘>	<Ctrl>



Совет

Команда оперативного редактирования, несмотря на то, что она стоит в самом конце списка команд из табл. 24.2, является самой полезной! Оперативное редактирование формы, которое осуществляется в результате удерживания нажатой клавиши <⌘> или <Ctrl>, поможет особо одаренным пользователям значительно усовершенствовать форму еще до того, как завершится процесс ее создания.

Кроме того, перед использованием определенной команды следует проверить, правильно ли выбрана часть (точка или сегмент) вашего элемента.

Резюме

Если вы имеете склонность к рисованию и в совершенстве владеете соответствующими инструментами, то QuarkXPress может стать для вас полезным средством создания иллюстраций. При использовании графических инструментов важно помнить следующие нюансы,

- Кривые, блоки и линии в QuarkXPress создаются с помощью техники Безье. В таких формах можно хранить и текст, и рисунки, так что они оказываются гораздо полезнее простых рисунков, составленных из линий.
- При создании своих первых форм, когда самым важным фактором будет скорость, можете использовать инструменты свободного рисования. Однако если для вас важна также гладкость линий, то лучше использовать инструменты Безье (так как они предоставляют больше возможностей ручного управления).
- Контуры Безье состоят из точек и сегментов, кривизна которых определяется с помощью маркеров кривых, извлекаемых из точек. Чтобы на форме были видны точки, следует выбрать Item⇨Edit⇨Shape. Чтобы были видны маркеры кривых, необходимо выбрать соответствующую точку формы.

Создание иллюстраций



В этой главе будут подробнее рассмотрены инструменты, о которых вы узнали из предыдущей главы, а также будет активно использоваться изученная новая терминология. Мы полагаем, что читатель уже знаком с такими терминами, как *Безье, контур, точка, маркер кривой* и *сегмент*, и потому эти термины будут использоваться здесь особенно часто. Мы также полагаем, что читатель хотя бы на элементарном уровне понимает разницу между инструментами Безье и инструментами рисования от руки (инструментами Freehand), поэтому здесь мы перейдем сразу к вопросам применения этих инструментов.

И помните: графические инструменты QuarkXPress сами по себе не сделают вас удачливым графическим редактором, точно так же как эффективные инструменты макетирования не сделают из вас грамотного дизайнера. Успех в овладении теми и другими инструментами зависит от того, понимаете ли вы принцип их действия, и вообще нужны ли они вам. И, к сожалению, в отсутствие художественного чутья, и понимание и потребность во многих интересных инструментах будут приходить не сразу.

Рисование фигур, состоящих из прямолинейных сегментов

В QuarkXPress нет ничего проще, чем создавать иллюстрацию с помощью прямых линий. Это можно осуществить несколькими способами, однако так как большинство из этих методов предполагают использование инструментов, описанных в главе 8, здесь мы изложим только методы с использованием инструментов Безье, представленных в предыдущей главе.

Если рассматривать четыре графических инструмента Безье, то, наверное, самым популярным из них можно назвать инструмент Bezier Picture Box (Графический блок Безье).

Этот инструмент мы рекомендуем использовать всем, кто не боится экспериментировать. Нужно только помнить, что все основные моменты, касающиеся использования этого инструмента, применимы также и к трем остальным инструментам Безье.

Для того чтобы нарисовать фигуру, состоящую из прямых линий, показанную на рис. 25.1, с помощью одного из четырех инструментов Безье, нужно лишь последовательно щелкать (без перетаскивания) на тех точках экрана, в которые вы хотите поместить соединения двух сегментов. При каждом таком щелчке будет создаваться *угловая точка* Безье. Маркеры кривой, связанные с каждой из таких точек, будут целиком лежать на самих линиях, что в принципе не позволит искривить сегменты даже при перемещении маркеров. (На самом деле, искривить прямолинейный сегмент можно только, выделив его, выбрав в меню Item команду Edit⇨Shape, и затем щелкнув на кнопке Curved Segment (Криволинейный сегмент) на палитре Measurements.)

Когда вы будете создавать последнюю точку фигуры, то выполните не одиночный, а двойной щелчок. Тогда QuarkXPress завершит создание фигуры и автоматически выберет либо инструмент Item, либо инструмент Content. Или, если вы уже щелкнули на последней точке формы, то можете также щелкнуть на начальной точке или вручную выбрать инструмент Item или инструмент Content, чтобы завершить создание фигуры.

Ограничение диапазона перемещения точек при рисовании

Для ограничения шага наклона прямолинейных сегментов значением 45° в QuarkXPress используется клавиша <Shift>. Заметьте, мы сказали *шага наклона сегментов*, а не *угла наклона сегментов*. Это означает, что угол наклона при нажатии клавиши <Shift> может быть не только 45°, но и 90°, и 135°, и 180°.

Ограничение угла наклона может показаться бессмысленным при рисовании криволинейных сегментов, однако этот прием является удобным для прямолинейных сегментов, особенно когда нужно чтобы два или более сегментов были параллельны. Чтобы ограничить наклон сегментов 45-градусным дискретным шагом, как показано на рис. 25.2, нужно просто во время щелчка для создания очередной точки формы удерживать нажатой клавишу <Shift>.



Рис. 25.1. Этот треугольный текстовый блок создан посредством всего четырех щелчков мыши с помощью инструмента Bezier Text Box (Текстовый блок Безье)

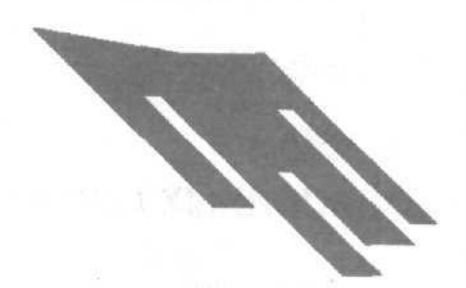


Рис. 25.2. Эта абстрактная фигура создана посредством комбинации <Shift+щелчек> инструментом Bezier Picture Box. После этого наклон всех прямолинейных контуров изменяется с шагом, кратным 45°. (Исключение программа делает только для последнего сегмента замкнутого контура, в котором должны соединяться последняя и первая точки)

Использование направляющих при рисовании

Ограничения угла наклона сегментов дискретным шагом в 45° имеют несколько последствий. Он может помочь, например, при создании принципиальной схемы цепи электронного устройства, но если речь идет о более тонком проекте, в котором большое значение приобретают эстетичность выравнивания и симметрия, то никуда не деться от использования *направляющих* (и не одной).

Если вы относились к той категории школьников, у которых основным занятием на уроках была игра в крестики-нолики и морской бой (на бумаге "в клеточку"), то с помощью менеджера направляющих (команда Utilities⇨Guide Manager), который появился в QuarkXPress 4.1, вы снова окунетесь в привычную среду, Нужно будет лишь ввести в текстовые поля диалогового окна менеджера, которое показано на рис. 25.3, простые значения, и вы сможете быстро покрыть свою рабочую область сеткой "намагниченных" направляющих. Чтобы включить функцию привязки объектов к направляющим, нужно установить в меню View флажок Snap to Guide (Привязка к направляющим). Кроме того, чтобы направляющие были видны, следует выбрать команду View⇨Show Guides (Вид⇨Показать направляющие) или использовать клавиатурный эквивалент <F7>.

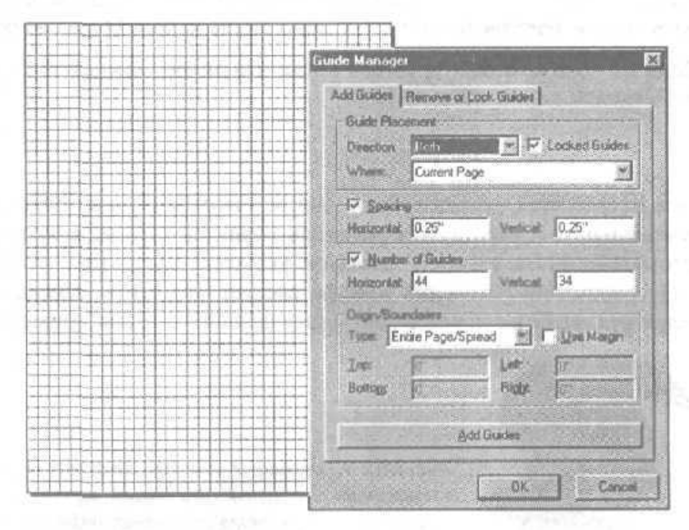


Рис. 25.3. Здесь, в окне менеджера направляющих, показаны параметры направляющих, которые необходимо задать для того, чтобы заполнить страницу размерами 8,52x11 дюймов (21,5x28 см) сеткой с размерами ячейки в половину дюйма (1,28 см). Имея такую сетку, гораздо легче выравнивать или организовывать сегменты, точки, контуры и другие объекты



Проверьте, установлен ли **в диалоговом окне** менеджера направляющих **флажок Lock** Guides **(Заблокировать направляющие). Эта** опция **позволяет предотвратить** перемещение направляющих.

Менеджер направляющих становится просто неоценим в двух случаях, когда требуется поддерживать симметрию, так как он предоставит вам возможность с первого взгляда узнать точные значения длины и угла наклона любого сегмента создаваемой фигуры (рис. 25.4).



Рис. 25.4. От этой фигуры в форме домика художник хотел добиться максимальной симметрии. Поэтому при рисовании вместо того, чтобы скрупулезно замерять длины различных линий и значения углов, он просто привязал каждую точку фигуры к направляющей, которые создал с помощью менеджера направляющих



Менеджер направляющих полезен не только при рисовании прямых линий — он также обеспечивает прекрасную базу для создания любых иллюстраций, в которых важным моментом является выравнивание и/или симметрия объектов. К направляющим можно привязать даже маркеры кривых, если те находятся неподалеку!

Рисование от руки

Рисовать от руки с помощью одного из четырех инструментов оказывается не так сложно, если разобраться для чего каждый из этих инструментов нужен. Так что, усвоив разницу между инструментами Freehand Picture Box (Произвольный графический блок), Freehand Text Box (Произвольный текстовый блок), Freehand Line (Произвольная линия) и Freehand Text Path (Произвольный текстовый контур), можно смело начинать рисование.



Если вы пока не ориентируетесь в том, что делает каждый инструмент и как что называется, вернитесь к главе 24.

Все, что от вас потребуется, — это выбрать соответствующий инструмент из панели инструментов, а затем щелкнуть и перетащить указатель мыши по странице, задавая контур. Программа будет автоматически отслеживать движение указателя мыши (или любого другого устройства ввода). По окончании рисования контура следует отпустить клавишу мыши и, — опа, — родится новая фигура Безье (пример контура, созданного от руки, приведен на рис. 25.5).

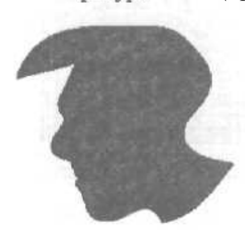


Рис. 25.5. С помощью автоматического отслеживания движения указателя мыши инструменты свободного рисования позволяют незамедлительно получать различные кривые

Редактируются нарисованные от руки контуры точно так же, как и любые кривые контуры QuarkXPress. Нужно прежде всего выбрать инструмент Item или Content и далее использовать команды редактирования, клавиатурные эквиваленты которых приведены в главе 24. Нужно также проверить, выбрана ли опция Edit⇨Shape в меню Item.

Рисование кривых с помощью инструментов Безье

Инструменты Безье более сложны, чем инструменты рисования от руки, однако они обеспечивают гораздо большую степень управления гладкостью и симметрией иллюстрации. Чтобы нарисовать криволинейную фигуру с помощью инструментов Безье, придется

сделать нечто большее, чем просто щелкнуть на начальной точке и отпустить кнопку мыши на конечной точке. Придется создавать гладкие точки в результате щелчка с перетаскиванием. У таких точек будут образовываться маркеры кривой, и, таким образом, получаться криволинейные сегменты.

Существуют два основных метода создания элементов Безье — мы назовем их "нарисуй небрежно, отредактируй тщательно" и "нарисуй тщательно". Различие между ними, как вы могли уже догадаться, состоит в точности исходного варианта рисунка. Оба метода будут подробно рассмотрены в следующих разделах.



В начальной главе этой книги представлено исчерпывающее руководство по рисованию форм Безье.

Метод "нарисуй небрежно, отредактируй тщательно"

Если у вас хорошо развита интуиция по поводу того, где лучше ставить точки, а где точки вообще не стоит ставить, то вы, наверняка, окажетесь способными существенно усовершенствовать иллюстрацию на этапе редактирования. Даже если поначалу фигуры кажутся слишком далекими от вашего замысла, не стоит отчаиваться. От вас потребуется всего лишь немного умения в обращении с основными средствами Безье.

Давайте рассмотрим предлагаемый метод на примере фигуры в форме половины гитары, которая показана на рис. 25.6. На первых порах предположим, что у нас есть только карандашный набросок этой фигуры на обычном листке бумаги.



Рис. 25,6. Подобную фигуру, представляющую собой половину гитары, можно быстренько набросать на экране, а затем подвергнуть тщательному редактированию

Сколько необходимо точек?

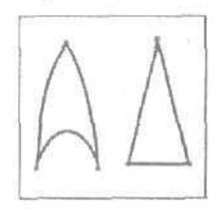
Нужно обладать огромным опытом и владеть немалым количеством приемов, чтобы рисовать криволинейные объекты сразу такими, какими они должны быть по замыслу. Если вы хотите получать достаточно качественные иллюстрации, которые впоследствии можно будет с успехом редактировать, вам не обязательно достигать такого уровня профессионализма в использовании инструментов Безье, но стоит, по крайней мере, понять, где следует размещать точки, а где точек ставить не стоит.

Первым правилом рисования традиционными инструментами Безье является следующее: если нарисовать слишком много точек, то не удастся обеспечить достаточной гладкости. Второе правило: если поставить слишком мало точек, то будет недостаточно средств управления линией.

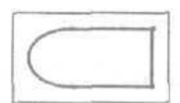
Так сколько же точек нужно? Предполагая, что все части вашей фигуры являются кривыми, нужно стараться, чтобы на каждую выпуклость (дугу) приходилось по одному сегменту. Возьмем, к примеру, букву S. Она состоит из двух дуг, следовательно, для ее создания необходимы два сегмента и три точки.

Ниже приведены некоторые частные правила, которые помогут вам понять, что мы имели в виду. Конечно, наши советы не стоит воспринимать как приказ, но, по нашему мнению, в них найден достаточный компромисс между гладкостью и степенью управления.

* Углы (острые выступы), показанные на следующем рисунке, лучше всего создавать с помощью одной точки на один угол. Если в задуманной фигуре есть такие выступы, то для каждого из них следует создать по одной точке.



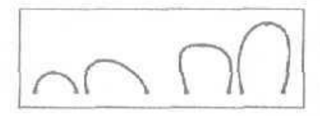
* Прямолинейные сегменты, вроде тех, что показаны на следующем рисунке, должны иметь по одной точке в начале сегмента и по одной в конце. Посередине прямолинейных сегментов ставить точки не нужно. Если в создаваемой фигуре предусмотрены прямолинейные сегменты, убедитесь в том, что нет точек посередине этих сегментов.



* Везде, где кривизна меняет направление (например, в центре буквы S), нужно ставить одну точку (см. следующий рисунок). Так что, если в создаваемой форме есть волнистые линии или любые другие кривые, кривизна которых меняет направление, запланируйте по одной точке для каждого такого радикального изменения кривизны.



* Последний совет не так прост. Постарайтесь понять, предполагаются ли в создаваемой фигуре такие элементы, как эллипсы, круги или фигуры в форме яйца. Если отрезать половину такой эллипсоподобной формы, останется дуга, для которой нужны всего две точки, как показано на следующем рисунке. Если данная дуга будет более выпуклой, чем половинка эллипса (а так может быть в том случае, если отсечь не половинку эллипса, а *большую* его часть), следует добавить еще точку для регулирования формы дуги. На рисунке кривизна дуг, что изображены слева, равна (или менее) кривизне половины эллипса. Для таких кривых достаточно всего две конечных точки. Дуги, изображенные правее, являются более глубокими и более выпуклыми, следовательно, для управления такими дугами потребуются дополнительные точки.



Во-первых, нужно выяснить, где следует ставить точки. Выше мы упоминали, что для каждого угла (острого выступа) всегда нужна лишь одна точка. Если вы посчитаете количество углов в нашей половинке гитары, то обнаружите, что требуется всего шесть угловых точек: четыре точки около грифа, одна в том месте, где гриф гитары соединяется с декой, и еще крайняя правая точка гитары.

Но только этих шести точек будет недостаточно, так как у фигуры есть еще непрерывная кривая, которая слишком сложна для того, чтобы передать ее простой дугой. Помните: Сложные непрерывные кривые нужно разбивать на части до тех пор, пока каждый сегмент этой кривой не будет представлять собой дугу малой или средней кривизны. Поэтому основная кривая гитарной формы должна быть разбита, по крайней мере, на три таких дуги, то есть

понадобится еще две дополнительные точки (гладкие точки, прошу заметить), которые разобьют эту кривую на сегменты.

На рис. 25.7 показан набросок, точки на котором пронумерованы, чтобы в дальнейшем вам было легче следовать нашим инструкциям.

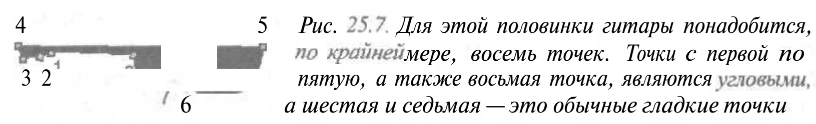


Рис. 25.7. Для этой половинки гитары понадобится, по крайней мере, восемь точек. Точки с первой по пятую, а также восьмая точка, являются угловыми, а шестая и седьмая — это обычные гладкие точки

Чтобы приступить к рисованию половины гитары, которая показана на рис. 25.7, выполните следующие действия.

Пошаговые инструкции: рисование фигуры Безье

1. Выберите на панели инструментов инструмент Bezier Picture Box (Графический блок Безье).
2. При использовании описываемого здесь метода "нарисовать небрежно, отредактировать тщательно" лучше всего просто щелкнуть (без перетаскивания) на тех местах рабочей области, где предполагается поместить точки. Поэтому щелкните на соответствующих областях, чтобы создать точки с 1 по 5. (Лучше создавать точки последовательно и по часовой стрелке.) При создании пятой точки нажмите клавишу <Shift> и удерживайте ее нажатой. Тогда вы сможете нарисовать замечательную прямую линию, то есть верхнюю линию фигуры.
3. Добравшись до шестой точки, щелкните мышью и перетащите указатель мыши по направлению к верхнему левому углу. На этом этапе можете не стараться сделать эту кривую такой, какой она задумана.
4. Добравшись до точки 7, щелкните мышью и перетащите указатель мыши по направлению к верхнему левому углу.
5. Точка 8 — это еще одна угловая точка, поэтому щелкнув для ее создания, не стоит перетаскивать указатель мыши. Достаточно простого щелчка.
6. Щелкните на начальной точке, чтобы завершить создание формы. Теперь на экране у вас должна находиться фигура, подобная той, что изображена на рис. 25.8.

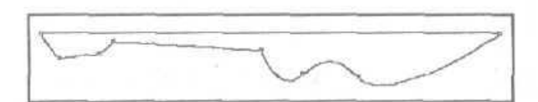


Рис. 25.8. Не стоит надеяться на то, что этот метод даст сразу же прекрасный результат. Основная идея его состоит в наличии этапа редактирования, перед которым нужно создать угловые точки (простым щелчком) и гладкие точки (щелчком с перетаскиванием)



Если на вашей фигуре не видны точки, а вместо этого отображены прямоугольные маркеры кривой, нажмите клавишу <F10>, чтобы включить опцию Edit⇨Shape. (Эту опцию также можно включить из меню Item)

7. Переместите указатель мыши над готовой формой и обратите внимание на то, как он изменяет форму, в зависимости от того, над какой точкой или сегментом он находится.
8. Когда указатель находится над точкой, которую предполагается переместить, щелкните и перетащите его. Если вы хотите переместить прямолинейный сегмент, то также разместите над ним указатель, щелкните и перетащите его. Последним действием, причем последним по порядку, а не по важности (и это один из лучших примеров, демонстрирующих возможности QuarkXPress), будет перемещение указателя, оказавшегося над криволинейным сегментом, форму которого вы хотите подправить. Для этого также нужно выполнить щелчок и перетаскивание указателя мыши.
9. Когда вы будете, наконец, довольны расположением точек и маркеров кривых, дважды щелкните на точке, чтобы получше рассмотреть полученный результат. Этим действием вы дадите установку программе одновременно выбрать все точки фигуры. Вы сможете видеть каждую точку и ее маркеры. В результате может получиться нечто, напоминающее рис. 25.9.

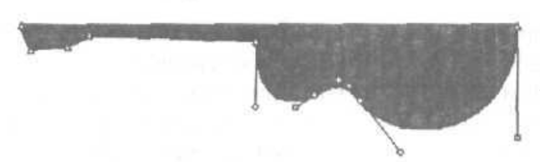


Рис. 25.9. Если дважды щелкнуть на точке, принадлежащей фигуре Безье, выделятся все ее точки, а также станут видимыми сразу все маркеры кривой

К этому времени вы должны были заметить, что когда выбирается точка, примыкающая к кривой, становятся видны маркеры этой кривой. А когда видны маркеры кривой, их можно перетаскивать. Таким образом осуществляется изменение кривизны сегментов, прилегающих к этой точке.



Обратите внимание на то, что не существует никакой разницы между выделением двух смежных точек и выделением одного сегмента, заключенного между этими точками.

Теперь давайте обсудим роль палитры Measurement в создании наших иллюстраций.

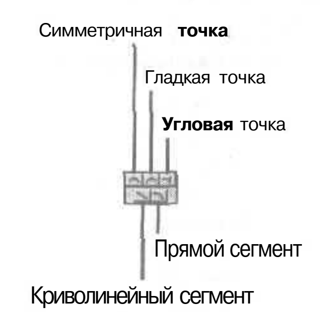


Рис. 25.10. Кнопки редактирования кривых Безье представлены в центре палитры Measurements, когда выбираются точки или сегменты. При щелчке на одной из этих кнопок изменяется состояние активной точки (точек) или сегмента (сегментов)

Если вы послушаетесь совета, который мы здесь дали, и будете всегда выполнять только простые щелчки (без перетаскивания) для создания угловых точек, то однажды столкнетесь с проблемой, когда две угловые точки не удастся соединить криволинейным сегментом. Ведь после двойного щелчка QuarkXPress будет создавать прямолинейный сегмент, который не согнется, даже если вы попробуете его перетащить.

Чтобы преобразовать такой негнущийся сегмент в сегмент, который бы мог изгибаться, следует выбрать последний и щелкнуть на кнопке Curved Segment (Криволинейный сегмент), которая находится на палитре Measurements.

Остальные кнопки редактирования кривых Безье, представленные на этой палитре, действуют подобным образом: нужно сначала выделить точку или сегмент, состояние которых требует вмешательства, затем щелкнуть на соответствующей кнопке палитры.



Добавлять и удалять **точки** можно, используя клавиши <Option> или <Alt> вместе с мышью.

Метод "нарисовать тщательно"

Набив немного шишек с помощью метода "нарисовать небрежно, отредактировать тщательно" и набравшись опыта, наиболее настойчивые из опытных пользователей захотят изучить также метод, позволяющий использовать клавиатурные эквиваленты команд для оперативного редактирования. Это позволит им совершенствовать форму еще во время ее создания, избежав, таким образом, дополнительной стадии редактирования.

Ниже приведены два основных секрета этого метода.

- Если при использовании инструментов Безье удерживать нажатой клавишу <⌘>или <Ctrl>, можно редактировать фигуру уже в процессе ее создания. Например, можно менять положение точек и маркеров кривой, а также изгибать криволинейные сегменты, даже если создание самой формы еще не завершено. Нужно только отпускать клавишу, когда будете переходить от редактирования к созданию следующей точки.
- При нажатии комбинации клавиш <Option+⌘+F1> или <Ctrl+Fl> активная точка преобразуется в угловую точку. Этот второй прием особенно важен для вас, опытные пользователи, так что ознакомьтесь с ним повнимательней! Помните, как в методе "нарисовать небрежно, отредактировать тщательно" вам приходилось выполнять щелчки для создания угловых точек? А помните, как этот подход в принципе не позволял создавать угловые точки, соединенные криволинейным сегментом? Так вот, если вы овладеете этими клавиатурными эквивалентами команд, то сможете переступить через это ограничение и создавать угловые точки, имеющие независимо перемещающиеся маркеры кривых, и все это еще до завершения создания формы.

Резюме

Что касается создания иллюстраций в QuarkXPress, здесь так же, как и в жизни, с первого раза может ничего не получиться. Поэтому существует немало способов редактирования точек и кривых, из которых состоят готовые формы. Вот некоторые моменты, которые важно помнить.

- Чтобы нарисовать с помощью инструментов Безье прямую линию, нужно просто щелкнуть (не перетаскивая указатель мыши) на любой области, в которой вы хотите расположить место соединения двух сегментов.
- Чтобы нарисовать фигуру Безье от руки, можно использовать один из инструментов свободного рисования.
- С помощью менеджера направляющих (команда Utilities⇨Guide Manager) можно создавать направляющие для привязки фрагментов фигуры, если рисунок требует выравнивания или соблюдения симметрии.

- При использовании одного из четырех инструментов Безье можете воспользоваться методом "нарисовать небрежно, отредактировать тщательно", в рамках которого вам предстоит создать угловые точки (простым щелчком), гладкие точки (щелчком с перетаскиванием) и затем усовершенствовать только что созданную фигуру с помощью инструмента Item (Элемент) или Content (Содержимое).
- Опытные пользователи могут при создании фигуры с помощью инструментов Безье периодически нажимать клавишу <⌘> или <Ctrl>, чтобы осуществлять оперативное редактирование.

Создание композиций

ГЛАВА

26

В этой главе...

Объединение элементов

Разделение элементов

Масштабирование иллюстраций, состоящих из нескольких элементов

Резюме

Если вам нужно создать форму настолько сложную, что с ней не смогут справиться традиционные инструменты Безье, или если вы зададитесь целью отыскать экономный метод создания иллюстраций, который бы являлся альтернативой построению рисунка по точкам, тогда средства создания композиций в QuarkXPress придутся как нельзя кстати.

Под *средствами создания композиций* мы будем понимать, главным образом, команды слияния и разделения, которые находятся в меню Item (Элемент). Но, как будет видно из дальнейшего изложения, в наборе QuarkXPress имеется, по крайней мере, еще один трюк, который может пригодиться при составлении композиций.

Объединение элементов

В подменю Merge (Объединение) меню Item (Элемент) представлен набор команд, которые без промедления создают один блок Безье взамен двух и более выделенных элементов. Действие этих команд основано на анализе формы выделенных элементов. И хотя фигуры, создаваемые с помощью команд объединения, являются, по сути, контурами Безье, исходные фигуры могут быть чем угодно, вплоть до простых геометрических (например, прямоугольных) блоков или обычных линий!

Такой метод позволяет существенно сэкономить время при рисовании. Предположим, вы хотите импортировать рисунок в блок, форма которого создает ощущение видимости этого рисунка через бинокль. Тогда, вместо того, чтобы тратить усилия на рисование такой фигуры с помощью инструментов Безье, можно просто объединить два круга с помощью команды Union (Объединить).

Выбор элементов для объединения

Команды в подменю Merge становятся доступными только тогда, когда пользователь выделяет не менее двух элементов. Поэтому, если вы не знакомы с приемами выбора нескольких элементов с помощью перетаскивания или комбинации <Shift+щелчек>, обратитесь к главе 8, в которой изложены их принципы.

В множество выбранных элементов могут входить не только блоки, но и линии, однако при этом нужно помнить, что результатом действия одной из команд будет одиночный блок. Единственным исключением является команда Join Endpoints (Соединить конечные точки), которая разработана исключительно для работы с линиями. На рис. 26.1 показан результат действия команды Union.

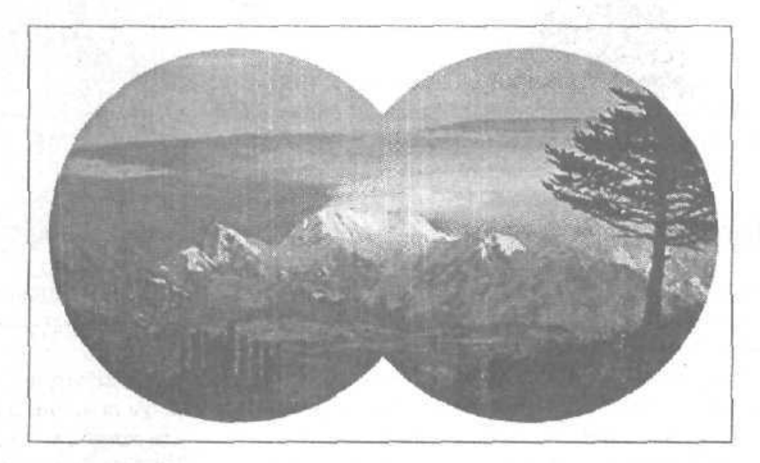


Рис. 26.1. Зачем тратить время на создание графического блока подобной формы обычным способом, когда можно просто объединить два круга?



Если элементы из множества выбранных элементов содержат заливку, рамки, текст или графику, то после выполнения одной из команд объединения содержимое этих элементов может быть утеряно. Наверняка сохранится только содержимое элемента, находящегося на заднем плане. Поэтому при использовании команд Merge всегда следует учитывать, что только элемент, находящийся позади остальных, является довольно безопасным контейнером для всего, что нужно сохранить.

Итак, в подменю Merge находятся семь команд, которые мы подробно рассмотрим в следующих подразделах.

Пересечение

Команда, выполняющая пересечение элементов, начинает с поиска области перекрытия выбранных элементов, а затем оставляет только эти области, удаляя все остальное.

Пример использования. Представьте, что вам нужно нарисовать фигуру, напоминающую кусок пирога. Тогда нужно начать с создания круга, затем из центра круга нарисовать треугольник, как показано в левой части рис. 26.2. После нужно выделить оба элемента и выбрать в строке меню Item⇨Merge⇨Intersection (Элемент⇨Объединить⇨Пересечение). В результате действия команды останется только один "кусок пирога", который показан на рис. 26.2 справа.

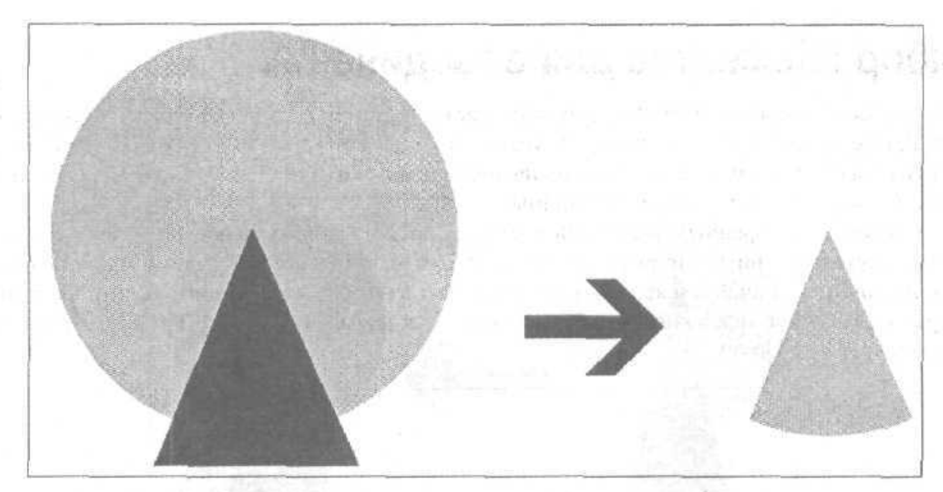


Рис. 26.2. Команда Intersection в действии

Объединение

Команда Union (Объединить) собирает все выделенные фигуры в одну, причем в областях перекрытия элементов не остается никаких швов. (А если элементы не перекрываются, то получается также один элемент, но состоящий из нескольких контуров.)

Пример использования №1. Предположим, что вы хотите чтобы внутри нескольких круглых графических блоков, которые показаны на рис. 26.3 слева, были видны элементы одной и той же картинки, Для этого выделите все круги и выберите команду Item⇨Merge⇨ Union (Элемент⇨Объединить⇨Объединить). Затем останется только импортировать нужную картинку, чтобы получить результат, показанный на рис. 26.3 справа.

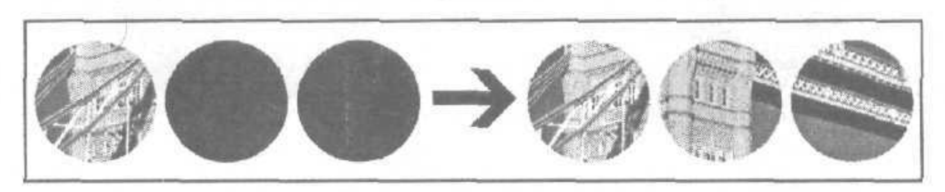


Рис. 26.3. Получение многоконтурного блока с помощью команды Union

Пример использования *№2.* Предположим, что нужно создать фигуру в форме замочной скважины. Для этого сначала следует создать круг. Затем нарисовать из центра круга треугольник, как показано на рис. 26.4 слева, выбрать оба элемента и выполнить команду Item⇨Merge⇨Union. В результате получится одиночный графический блок, который показан на рис. 26.4 справа.

Разность

После применения команды Difference (Разность) остается только та форма из множества фигур, которая находилась на самом заднем плане, причем удаляются все ее области, которые перекрывались с другими формами. Эта команда может пригодиться для удаления ненужных контуров готовых фигур.

Пример использования. Предположим, вам нужно нарисовать круглый пирог, у которого отсутствует один кусочек, как показано на рис. 26.5 справа. Тогда сначала нарисуйте круг, затем нарисуйте треугольник, выходящий из центра круга, как показано на рис. 26.5 слева. Выделите оба элемента и выберите команду Item⇨Merge⇨Difference (Элемент⇨Объединить⇨Разность).

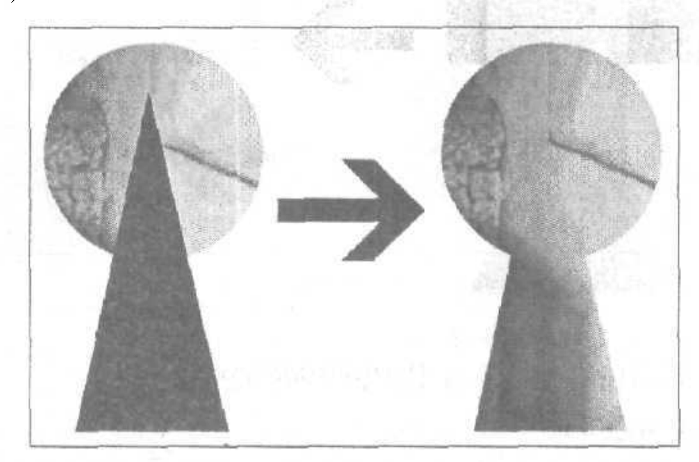


Рис. 26.4. Получение одноконтурного блока с помощью команды Union

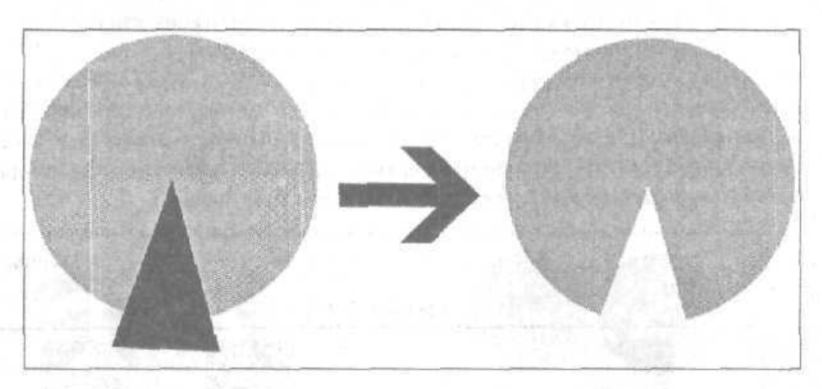


Рис. 26.5. Команда Difference в действии

Дополнение

Команда Reverse Difference (Дополнение) соединяет вместе элементы подобно команде Union, однако с одним отличием: форма элемента, находящегося позади остальных, служит своеобразным резаком, который выжигает на своем месте дыру во всех верхних элементах.

Пример использования. Предположим, вам нужно нарисовать нечто, напоминающее ворота на футбольном поле. Для этого, во-первых, следует нарисовать прямоугольник, который будет задавать размеры пространства между штангами ворот. Затем его следует перекрыть большим прямоугольником, который будет задавать форму самих ворот, а затем нарисовать третий прямоугольник для основания. Затем, при применении к этим элементам команды Reverse Difference, самый нижний прямоугольник "выжжет" область, которая по замыслу должна быть пустой (см. рис. 26.6).

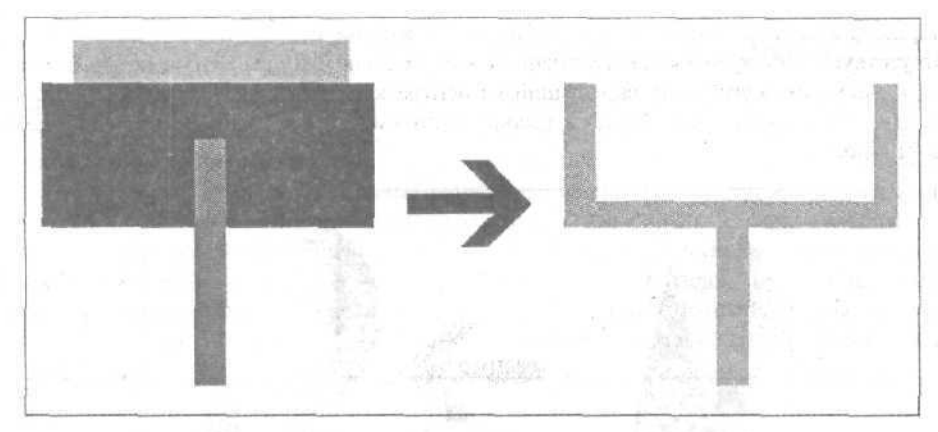


Рис. 26.6. Команда Reverse Difference в действии

Исключающее или и сочетание

На первый взгляд, эти две команды дают идентичные результаты, однако между ними существует тонкое различие, о котором мы сейчас расскажем. Обе команды, и Exclusive Or (Исключающее или), и Combine (Сочетать), удаляют все перекрывающиеся области выбранных элементов и оставляют только не перекрывающиеся их области. (QuarkXPress в данном случае учитывает перекрытия между любыми двумя элементами.)

Различие в действии этих команд становится заметным только тогда, когда вы попробуете изменить форму получившегося элемента. Если в исходном множестве присутствовали перекрывающиеся сегменты, то команда Exclusive Or создаст две новые точки Безье, по одной на каждую точку пересечения, так что после действия команды гораздо легче изменять форму полученного элемента. А команда Combine таких точек не добавляет.

Пример использования. Обе эти команды используются преимущественно для создания специальных эффектов. На рис. 26.7 показан эффект шахматной доски, созданный с помощью команды Combine.

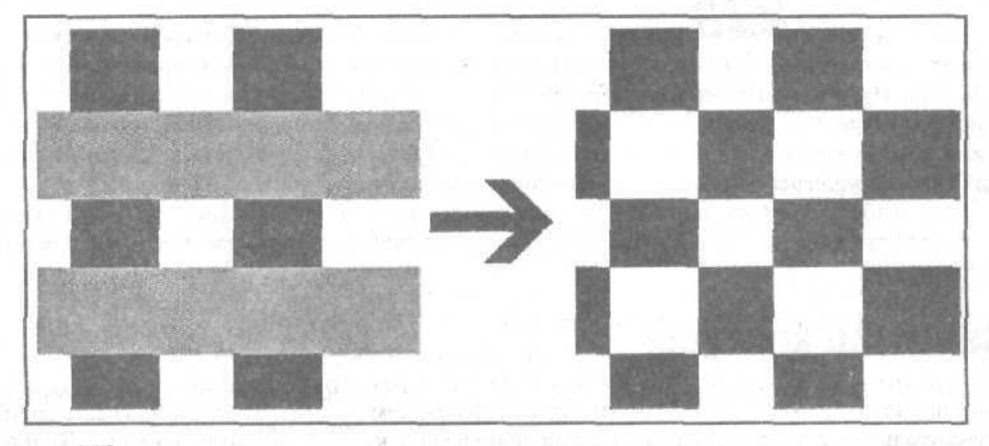


*Рис. 26.7. Вот такой результат можно **получить,** применяя команду Exclusive Or или Combine*

Соединение конечных точек

Команда Join Endpoints (Соединить конечные точки) просто сливает конечные точки двух совмещающихся линий (причем, эти точки не обязательно должны точно совпадать — QuarkXPress тут позволяет иметь небольшой зазор). Если использовать эту команду для соединения двух отдельных линий, в результате получится одна линия Безье. Если же соединить конечные точки одной и той же открытой линии, в результате получится замкнутый контур.

Пример использования. Команда Join Endpoints особенно полезна при работе с толстыми линиями, так как чем толще линия, тем более уродливым получается любое соединение, созданное случайным образом. Команда Join Endpoints позволяет преобразовывать такие соединения в нечто более приятное для глаза (см. рие. 26.8).

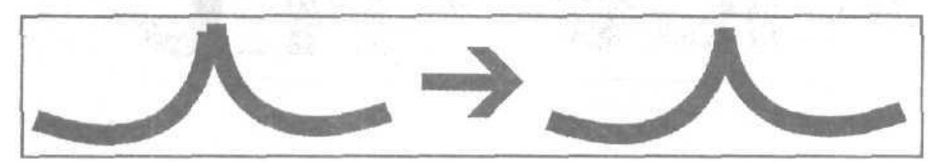


***Рис. 26.8. Команда** Join Endpoints в действии*



Совет

Вы, возможно, уже заметили, что временами перемещение линий Безье в QuarkXPress может создавать определенные трудности- Обязательно ли отключать опцию Item⇨Edit⇨Shape (Элемент⇨Редактировать⇨Форма) всякий раз, когда нужно переместить линию Беэье? К счастью, нет. Существуют две альтернативы. Первая, для компьютеров Mac, состоит в простом нажатии клавиши <⌘>, а для Windows — в нажатии клавиши <Ctrl> (указатель мыши при этом должен принять форму инструмента перемещения). Вторая альтернатива пригодится тогда, когда вам нужно привязать одну из точек элемента к направляющей, без необходимости изменения формы какой-либо из частей элемента. Тогда нужно просто дважды щелкнуть на точке, чтобы выбрать все точки фигуры. Затем можно привязать их к направляющей в соответствии с любой перемещаемой точкой.

Разделение элементов

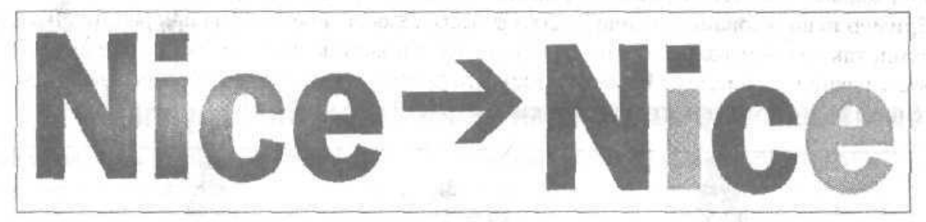
Команды разделения, в отличие от команд подменю Merge, объединяющих несколько элементов в один, разделяют один элемент на несколько. Как осуществить разделение одного элемента? Ну, во-первых, не стоит забывать, что элемент не обязательно должен состоять из одного контура. Существуют и многоконтурные элементы, которые и являются полем деятельности для команд Split. (Кроме того, команды Split можно применять в тех случаях, когда один контур пересекает сам себя, наподобие восьмерки.)

Если выбран элемент, попадающий под приведенное выше описание, то QuarkXPress позволяет выбрать одну из двух команд разделения, которые мы и рассмотрим в следующих разделах.

Внешние контуры

Команда Outside Paths (Внешние контуры) создает отдельный блок для каждого контура исходного элемента, с одним только исключением: если контур находится внутри другого контура (например, дырка от бублика), то, так сказать, дыра никуда не девается. (Чтобы увидеть пример совершенно противоположного поведения, прочитайте описание действия команды All Paths в следующем разделе.)

Пример использования. Если вы только что применили к слову команду Text to Box (Преобразовать текст в блок) (описание которой приведено в главе 23), и все ваши буквы оказались сгруппированными в один многоконтурный элемент, можно сделать так, чтобы с каждой буквой работать отдельно. Для этого нужно просто выполнить команду Item⇨Edit⇨Outside Path (Элемент⇨Правка⇨Внешние контуры), и ваш блок будет разделен таким образом, что можно будет форматировать каждую букву отдельно, как показано на рис. 26.9.



*Рис, 26.9. Команда **Outside Paths** в действии*

Все контуры

Команда All Paths (Все контуры) действует подобно команде Outside Paths, но выделяет в отдельные блоки даже контуры наподобие дырки от бублика.

Пример использования. Предположим, что вы только что применили к букве е команду Text to Box и круговой переход. Теперь можно создать ощущение трехмерного изображения и сделать дырку в е выступающей, со своим собственным переходом (как показано на рис. 26.10).

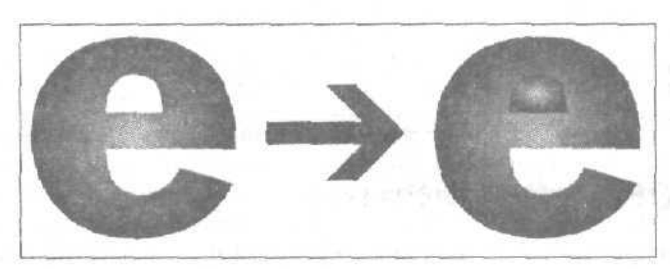


*Рис. 26.10. Команда All **Paths** в действии*

Масштабирование иллюстраций, состоящих из нескольких элементов

Об этом методе известно отнюдь не всем пользователям, в то время как он крайне важен. Поэтому мы посвятим ему целый раздел. Предположим, вы нарисовали иллюстрацию, состоящую из 50 отдельных элементов, а затем оказалось, что в производственном отделе вашей фирмы решили настолько сократить размеры страницы, что ваша иллюстрация на ней больше не помещается.

Означает ли это, что вам придется изменять масштаб всех элементов иллюстрации по отдельности? И, если это так, то что будет с размещенным внутри элементов текстом? А с толщиной линий? А с процентным соотношением масштабов импортированных рисунков? Ой-ой-ой!

Вот два возможных решения этой проблемы.

- Можно использовать средство Save Page as EPS (Сохранить страницу в формате EPS) (это средство описано в главе 20) и затем импортировать этот EPS-файл в графический блок. Однако этот метод *не* годится, если вы хотите иметь возможность впоследствии редактировать иллюстрацию в QuarkXPress.
- Вторая альтернатива состоит в методе, который появился еще в QuarkXPress 4, хотя и не вызвал своим появлением особого шума. Он состоит в перемасштабировании всей группы элементов.

Пошаговые инструкции: изменение масштаба группы

1. Выберите все элементы вашей иллюстрации (для чего создайте рамку выделения, перетаскивая указатель мыши, или выполните для всех элементов операцию <Shift+щелчок>).
2. Выберите команду Item⇨Group (Элемент⇨Группировать) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+G> или <Ctrl+G>.
3. Вы увидите ограничивающий прямоугольник с маркерами масштабирования. Щелкните на одном из угловых маркеров и не отпускайте клавишу мыши. Пока клавиша мыши будет нажата, нажмите все три основные клавиши-модификатора: <Option+Shift+⌘> для Mac и <Ctrl+Alt+Shift> для Windows.
4. Вам осталось перетащить указатель мыши, чтобы задать нужный масштаб для всей группы. При этом весь текст, все рисунки, ширина всех линий и блоки, вам лучше знать, будут перемасштабированы с сохранением пропорций.

Резюме

В QuarkXPress есть несколько инструментов, позволяющих объединять и разделять элементы. Эти инструменты пригодятся при работе с иллюстрациями, создаваемыми в среде QuarkXPress, которые изначально были составлены из нескольких блоков и/или линий. Такие иллюстрации после их создания для облегчения последующего редактирования имеет смысл преобразовать в один набор контуров Безье. Кроме того, в QuarkXPress предусмотрено несколько опций, позволяющих точно задавать способ объединения элементов.

И наоборот, если текст был преобразован в блоки, то вам, скорее всего, захочется разделить текст таким образом, чтобы каждая буква имела собственные настройки форматирования, что также можно сделать в QuarkXPress. Пригодится и возможность разделения иллюстраций, созданных в QuarkXPress. С ее помощью можно будет, например, сделать отдельными элементами разные контуры объекта и создавать тень и прочие эффекты отдельно для каждого такого фрагмента. Вы обнаружите также, что команда разделения имеет две разновидности, одна из которых позволяет выделять в отдельные элементы только внешние контуры формы, а вторая оформляет в отдельные элементы также все кривые внутри фигуры.

В обоих случаях достаточно команд подменю Item⇨Merge (Элемент⇨Объединить) и Item⇨Split (Элемент⇨Разделить).

Можно также группировать элементы с помощью команды Group (Группировать) (команда Item⇨Group или комбинация клавиш <⌘+G> или <Ctrl+G>), а также изменять масштаб сгруппированных элементов с помощью комбинации клавиш <Option+Shift+⌘> или <Ctrl+Alt+Shift> или масштабировать сгруппированные элементы с помощью мыши.

Цвет

Один из самых тонких вопросов настольных издательских средств заключается в управлении цветами. В настоящее время применение цвета к документу не является проблемой, но вот получить именно те цвета, которые нужны, не так-то просто. То, что мы видим на экране, далеко не всегда совпадает с тем, что выводится в печати. Кроме того, различные мониторы и способы печати документа тоже дают разные результаты. Если учесть все эти моменты, становится понятно, почему вывод цвета часто является причиной головной боли работников типографии и дизайнеров.

Издательская система QuarkXPress вполне эффективно может оперировать цветами. С помощью инструментов по созданию цветов, средств калибровки, прикладных систем и инструментов треппинга мы можем создавать именно те цвета, которые нам нужны, по крайней мере, насколько это позволяют технические средства.

В этой части мы обсудим, как создавать цвета, какие факторы влияют на выходные данные, как уменьшить разницу между определенным цветом и его видом на бумаге, а также каким образом сделать так, чтобы в печатном станке цветовые объекты не перекрывались или между ними не было некрасивых интервалов.

Чтобы вам было легче понять принципы управления цветом, на компакт-диске предоставлены цветные вклейки рассматриваемых примеров, которые можно отобразить на экране и распечатать в цвете.

ЧАСТЬ



В этой части...

ГЛАВА 27

Основы представления цветов

В этой главе...

Терминология

Понятие композитного и технологического цветов

Цветовые модели

Резюме

Каждый день в природе мы наблюдаем множество различных цветов. Но в печати цвет представляет собой довольно сложный эффект, связанный с физическими и химическими взаимодействиями материалов. Краски, с помощью которых выводится цвет, по своей химической природе предназначены для поддержки этих цветов и их равномерного распределения, чтобы изображение не выглядело пятнистым и блеклым. Глаз воспринимает цвет в зависимости от того, как свет поглощается и отражается от красок. Существует немало факторов, влияющих на этот процесс, в частности, различные текстуры бумаги.

Следует рассмотреть и другие вопросы: сколько цветов может отображать печатный станок и во что это обходится? Как определить, когда нужно использовать чистый цвет без примесей, а когда ограничиться версией цвета, печатать который обойдется дешевле?

В этой части мы рассмотрим основную теорию цвета и использование ее в QuarkXPress. Несмотря на то что природа цвета понятна практически всем, для определения способа печати нужна хорошая база знаний.

Терминология

В мире печати цвет представляет собой обширную (а иногда довольно запутанную, если не сказать хуже — эзотерическую) концепцию. Чтобы четко понять ее суть, следует начать с формулировок и определений, принятых в среде допечатной подготовки.

- Технологический цвет. Это отдельный цвет, применяемый в одном или более мест в странице как для сплошных залитых областей, так и в векторных иллюстрациях. На одной странице можно использовать

несколько технологических цветов. Технологические цвета могут также выступать композитными цветами.

- **Композитный цвет.** Все четыре базовых цвета, используемых в печати, являются композитными цветами: голубой, пурпурный, желтый и черный (Cyan, Magenta, Yellow, Black). Эти цвета применяются в цветовой модели CMYK.
- **Цветовая модель.** Цветовая модель представляет собой промышленный цветовой стандарт, например, CMYK и PANTONE.
- Книжка (библиотека) образцов. Принтер использует предварительно смешанные краски на основе заданного идентификатора цветовой модели. Номера различных цветов мы находим в таблице цветов (представляющей собой библиотеку цветов, и часто называемой "атласом" цветов).
- Четырехцветная печать. Комбинирование четырех основных цветов для создания остальных оттенков.
- **Цветоделение.** Цветоделение представляет собой процесс получения четырех фотографических негативов, каждый из которых создается для отдельного композитного цвета и является его полутоновой фотографией. При печати поверх эти четыре негатива в комплексе воспроизводят исходное цветное изображение.
- **Компоновка.** В компоновке симулируется цвет цветовой модели путем распечатки четырех композитных цветов с соответствующим процентным содержанием.
- **Цветовое пространство.** Это метод представления цветов в таких единицах как процентное содержимое красного, желтого и голубого в цветном изображении. Цветовое пространство RGB представляет палитру из красного, зеленого и голубого цветов.
- Lab. Стандарт, в котором цвета задаются светимостью и двумя цветовыми компонентами, описывающими цвет соответственно от красного до зеленого, и от синего до желтого,
- **CMYK.** В этом стандарте цвета задаются как комбинация голубого, пурпурного, желтого и черного. Эти четыре цвета называют *композитными цветами.*
- **RGB.** Это стандарт, используемый для представления цветов при отображении их на мониторе. Его название представляет собой аббревиатуру из названий трех цветов: красного, зеленого и голубого (Red, Green, Blue). Одна из самых больших проблем, связанных с созданием цветных документов, которые должны иметь такой вид, как на мониторах компьютеров, использующих RGB, заключается в том, что принтеры используют другой стандарт — CMYK. Поэтому одни и те же цвета на мониторе и на бумаге могут иметь разные оттенки.
- **Цветовая гамма.** Цветовой диапазон, в котором работают такие устройства как монитор и цветной принтер.
- **Высококачественный цвет.** Это форма композитного цвета, созданная на основе более чем четырех печатных форм CMYK. В QuarkXPress представлена высококачественная цветовая модель PANTONE Hexachrome, представляющая собой набор красок, в котором помимо расширенных версий голубых, пурпурных и желтых цветов имеются оранжевые, зеленые и черные.



Более подробное описание цветов можно найти **в главах 28, 29 и 30.**

Понятие композитного и технологического цветов

Перед тем как мы углубимся в дискуссию, касающуюся практических аспектов работы с цветами в QuarkXPress, проанализируем разницу между технологическими и составными цветами. Если вы достаточно неплохо ознакомлены с этими концепциями, то вам необязательно читать этот раздел. Но если некоторые из них вам не совсем ясны, то стоит изучить и понять представленные концепции.

Методы цветной печати

В общем в печати используются несколько цветовых форм, но основными среди них являются композитное и технологическое представление цвета.

Композитный цвет основан на использовании четырех базовых цветов — голубого, пурпурного, желтого и черного (этот набор называется CMYK), которые смешиваются для создания практически всех цветовых оттенков, воспринимаемых человеческим глазом. Для каждого из этих четырех композитных цветов создается отдельный негатив. Этот метод представления, который еще называется четырехцветной печатью, чаще всего используется в профессиональном издательском деле.

Технологическим цветом может выступать любой цвет независимо от того, композитный он или имеет определенный оттенок, используемый для специфических элементов документа. К примеру, если мы печатаем основной документ черными красками, а логотип компании представляется красными красками, то красный цвет и будет технологическим цветом. Технологический цвет также часто называют дополнительным цветом, даже если мы используем в документе несколько технологических цветов. Для каждого технологического цвета создается собственный негатив (в CMYK цветоделение технологического цвета не учитывается).

В 1995 году некой компанией Pantone был введен новый тип композитного цвета, названный Hexachrome, который медленно, но уверенно завоевывает популярность в среде профессиональных издателей. В нем используются шесть композитных цветов: четыре цвета CMYK, и, кроме того, оранжевый и зеленый, что позволяет создавать максимально широкую гамму реальных цветов.

Анализ технологического цвета

Использование технологического цвета позволяет работать с особыми красками, которые лучше подходят для получения желаемого оттенка, чем любая смесь композитных цветов. Для этих красок существует несколько стандартов, и программа QuarkXPress поддерживает все из них (далее мы еще обсудим аспекты работы с цветовыми моделями). В принципе, с помощью красок технологических цветов можно создавать некоторые оттенки, которые нельзя получить с помощью композитных цветов, например, металлические, неоновые и нежные молочные тона. Чтобы придать отдельным элементам макета не такой блеск, как в остальной части страницы, в качестве технологических цветов можно даже использовать различные лаки. Несмотря на то что опытные дизайнеры для создания особых оттенков, которые нельзя получить другим способом, иногда смешивают технологические цвета, вряд ли вам в скором времени понадобится подобная методология для реальной работы.

Смешивание технологических и композитных цветов

Некоторые дизайнеры используют в документах и технологические, и композитные цвета. Этот процесс известен как создание *пятого* цвета. Стандартные цветные изображения, как правило, являются цветоделенными и печатаются с использованием четырех композитных цветов, а особый элемент (такой как логотип, отображаемый красками с металлическим оттенком), распечатывается технологическим цветом. Композитные цвета печатаются на обычных четырех негативах, а технологический цвет выводится на отдельном пятом негативе и распечатывается с использованием пятой печатной формы, пятого красочного валика и пятой краски. Мы можем использовать и более пяти цветов, поскольку единственное, что нас ограничивает — это бюджет и возможности типографии. (Большинство профессиональных печатных станков могут оперировать шестью цветами, а особо мощные —восьмью.)

Конвертирование технологических цветов в композитные

Программа QuarkXPress может конвертировать технологические цвета в композитные. Эта прекрасная возможность позволяет дизайнерам задавать цвета в таких системах как PANTONE, не беспокоясь о создании особых красок для технологических цветов и специальных негативов (цветовые модели мы рассмотрим в следующих разделах данной главы). При конвертировании не все, конечно, будет выглядеть так как требуется, но этим методом имеет смысл пользоваться для того, чтобы предварительно оценить создаваемый цвет. С учетом различных типов наборов PANTONE (поддерживаемого QuarkXPress), дизайнеры теперь могут подбирать цвет PANTONE в соответствии с предварительным цветоделением.

Вы можете использовать опции QuarkXPress для конвертирования некоторых технологических цветов в композитную модель. Ну, а если вам это совершенно не нужно, можете оставить все технологические цвета без изменений.

Цветовые модели

Итак, мы наконец-то изучили терминологию управления цветами, а также поняли разницу между композитными и технологическими цветами (по крайней мере, мы на это надеемся)). Поэтому самое время выяснить, как в QuarkXPress создавать цветовые пространства, Определение и задание цветов осуществляется в диалоговом окне Edit Colors (Изменение цветов), которое открывается с помощью команд New (Создать), Edit (Правка) или Duplicate (Копирование) в диалоговом окне Colors (Цвета) (команда Edit⇨Colors или комбинация клавиш <Shift+F12>). Цветовые пространства делятся на два обширных класса.

- Цветовые пространства, позволяющие определять цвет в результате выбора его из цветового круга, представляющего спектр доступных цветов, или же путем ввода цифровых величин для образующих величин, Такими моделями являются CMYK, RGB, HSB, LAB, а также многокрасочная модель (стандартные цветовые модели описаны в следующем разделе).
- Модели с предварительно заданным набором цветов, который выбирается из палитры образцов. К этим моделям относятся четыре типа PANTONE, два типа Hexachrome, Focoltone, Trumatch, DIC и Toyo (см. следующие разделы).

- Следует не забывать, что цвета, отображаемые на экране, при печати могут выглядеть совершенно иначе. Особенно сильно видно разницу, если монитор работает в 8-битовом (256 цветов) цветовом режиме. Реальный цвет для используемой модели нужно проверить в атласе цветов. (Этот атлас можно свободно приобрести. См. соответствующую врезку о библиотеках цветов.)

Стандартные цветовые модели

В программе QuarkXPress используется несколько моделей представления цветов. На рис. 27.1 показаны опции диалогового окна Edit Color (Изменение цвета).

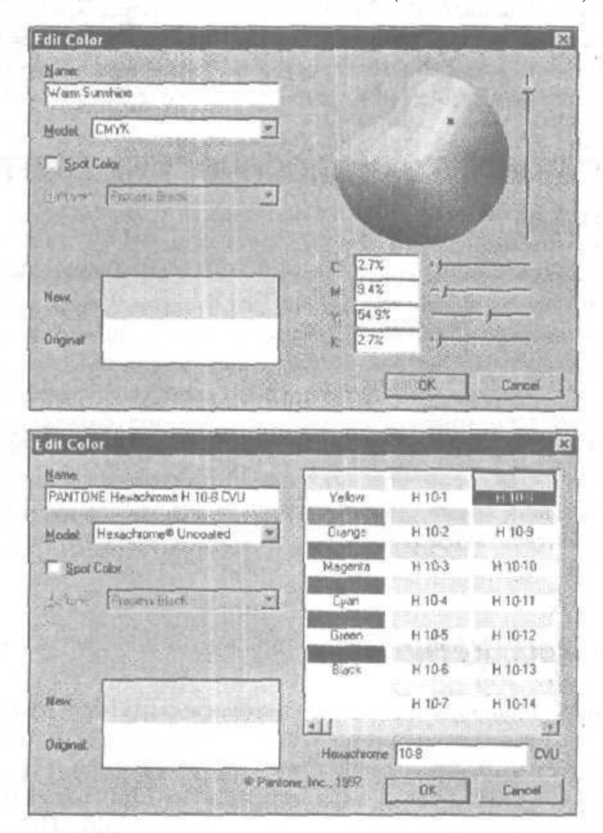


Рис. 27.1. Диалоговое окно с цветовым кругом (сверху) и образцами (внизу). В модели цвет представляется либо с помощью цветового круга, либо образца

В программе QuarkXPress поддерживаются следующие цветовые модели.

- **CMYK.** Стандартные композитные цвета, используемые в профессиональной печати.
- **DIC (Dainippon Ink & Chemical).** Модель технологических цветов, используемая в Японии.
- **Focoltone.** Еще одна модель технологических цветов на основе CMYK, популярная в Европе.

- **Hexachrome,** Модель для высококачественной цветной печати с шестью композитными цветами, созданная компанией Pantone (существует два типа этой модели: для мелованной и немелованной бумаги).
- **HSB (Hue, Saturation, Brightness)** (Цвет, Насыщенность, Яркость). Используется, как правило, в рисовании.
- **LAB (Luminosity, A axis, B axis)** (Светимость, Компонента А, Компонента В). Международный цветовой стандарт.
- **Многокрасочная.** Эта модель позволяет получать новый цвет путем смешивания процентного содержимого цветов из любой комбинации композитных цветов моделей CMYK или Hexachrome, включая цвета, которые в других моделях заданы как композитные.

Новинка!

В программе QuarkXPress 5 внесены изменения в цветовые модели PANTONE. Появились новые библиотеки цветов для мелованной, матовой и немелованной бумаги, а также новый атлас цветов, совместимых с композитными, для немелованной бумаги. Базовая библиотека цветов ProSim называется теперь PANTONE Solid to Process, а базовая библиотека PANTONE переименована в PANTONE Coated.

- **PANTONE.** Модель технологических цветов с набором красок (пяти различных видов: для мелованной бумаги, для матовой, для немелованной, для симуляции принтером композитных цветов плюс два вида для цветов PANTONE, которые можно преобразовать в композитные цвета CMYK.)
- **RGB (Red, Green, Blue)** (Красный, Зеленый, Голубой). Используется для отображения цветов на мониторах.
- **Toyo.** Японская цветовая модель.
- **Trumatch.** Набор технологических цветов на основе CMYK, предназначенный для цветоделения.

Новинка!

В QuarkXPress 5 добавлены еще две цветовые модели, предназначенные для работы в Web.

- **Web-Named Colors.** Набор цветов, предназначенный для использования в Web-броузерах Windows и Mac.
- **Web-Safe Colors,** Набор цветов, предназначенный для воспроизведения любым Web-броузером.

Новинка!

В QuarkXPress 5 отсутствует цветовая модель POCE, имеющаяся в QuarkXPress 4. Помимо стандартных моделей QuarkXPress в среду PANTONE Open Color Environment включено несколько дополнительных цветовых моделей, включая CMYK, HLS (hue-lightness-saturation — цвет-яркость-насыщенность) и HSV (hue-saturation-value — оттенок-насыщенность-значение — один из видов модели HSB), PANTONE, PANTONE CMYK (один из видов PANTONE Process), RGB; а также две особые цветовые модели: Crayon (60 распространенных цветов мелков) и HTML (цвета, поддерживаемые языком HTML).

Вы можете конвертировать цвет, заданный в любой модели, в цветовые модели CMYK, RGB, LAB или HSB, просто выбирая после задания цвета одну из этих моделей. Но при этом следует учесть, что цвета, заданные в одной из моделей, и цвета, конвертированные в другую модель, могут выглядеть иначе, поскольку физическая природа каждой цветовой модели своеобразна. Каждая модель предназначена для использования по своему назначению, например, для печати на определенной бумаге или для отображения на мониторе,

Типы моделей для печати на бумаге

Стандартные цветовые модели PANTONE и PANTONE Hexachrome определяют, каким образом тип бумаги, используемый для печати, влияет на представление цвета. Поэтому существуют различные виды данных моделей, предназначенные для печати на распространенных типах бумаги.

- **PANTONE Coated.** Этот вид применяется в том случае, если для печати используются чернила PANTONE и мелованная бумага. В названиях цветов модели данного типа будет присутствовать код CV (computer video).
- **PANTONE Matte.** Это та же самая модель PANTONE Coated, но предназначенная для матовой бумаги. В названиях цветов данной модели присутствует код CVM (computer video matte).
- **PANTONE Uncoated,** Это опять-таки та же модель PANTONE, которая предназначена для немелованной бумаги. В названии цветов присутствует код CVU (computer video uncoated).
- **PANTONE Solid to Process.** Эта модель применяется в том случае, когда в PANTONE осуществляется цветоделение, а принтер использует краски композитных цветов другого производителя. В названиях цветов будет присутствовать код CVP (computer video process),
- **PANTONE Process.** Данную модель следует применять в случае цветоделения PANTONE и использования принтером стандартных красок композитных цветов PANTONE, печати на мелованной бумаге. В данном случае в названия цветов будет добавлен код S (SWOP или single-web offsetprinting).
- **PANTONE Process Uncoated.** Это та **же** модель PANTONE Process, но предназначенная для немелованной бумаги. В названия цветов данной модели будет добавлен код S (SWOP), а также код CVN (computer video no-coat).
- **Hexachrome Coated.** Данную модель следует применять *в* тех случаях, когда принтер использует краски PANTONE Hexachrome, а печать производится на мелованной бумаге. В названия цветов данной модели будет добавлен код CVC (computer video coated).
- **Hexachrome Uncoated.** Это та же модель Hexachrome Coated, но предназначенная для немелованной бумаги. В названия цветов данной модели будет добавлен код CVU (computervideouncoated).

В заключение заметим, что если мы будем печатать на немелованной бумаге, используя цвета, предназначенные для мелованной бумаги, то эти цвета будут выглядеть блеклыми и неинтенсивными.

Модели цветового круга

На рис. 27.2 показано, как задается цвет в стандартной модели CMYK, используемой в профессиональной печати. После того как мы выберем модель из открывающегося списка Model (Модель), в поля Cyan (Голубой), Magenta (Пурпурный), Yellow (Желтый) и Black (Черный) следует ввести соответствующие значения. При желании вы можете задавать цветовые значения, используя ползунки или перемещая на цветовом круге черную точку в соответствующее место. (С помощью линейки справа от цветового круга вы можете изменять яркость.) Эти три методики можно эффективно комбинировать.

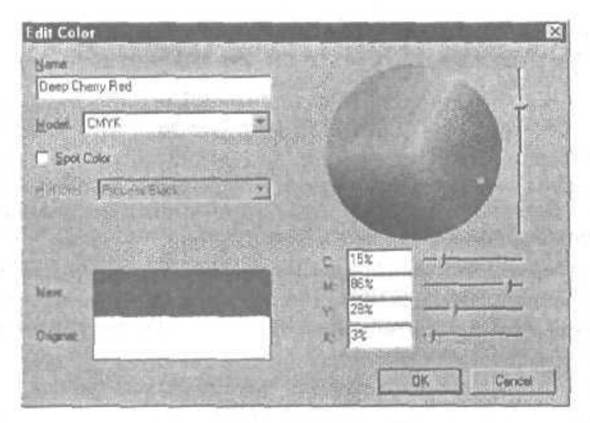


Рис. 27.2. Задание ***цвета в модели*** *CMYK* ***с помощью цветового*** *круга*

Модели коллекций образцов

На рис. 27.3 показано, как в список цветов QuarkXPress добавляется цвет PANTONE. Как можно видеть, поля в диалоговом окне Edit Color меняются в зависимости от используемой цветовой модели. Если мы используем такую модель технологических цветов как PANTONE, то QuarkXPress заменит цветовой круг на наборы цветовых образцов и их идентификаторы. Зная идентификатор, мы можем ввести его в поле внизу справа. В противном случае следует прокручивать список образцов в поисках нужного цвета.

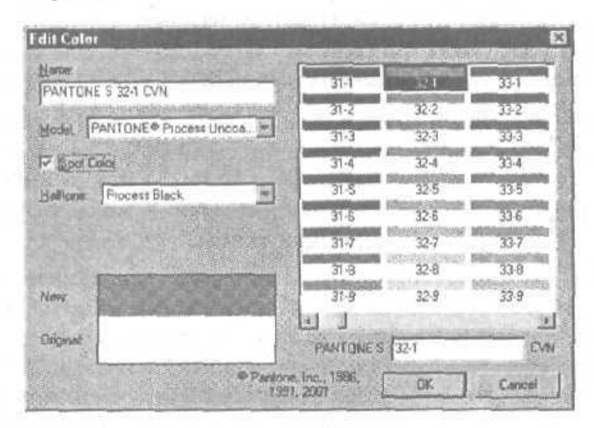


Рис. *27.3. Задание цвета в* ***модели PANTONE с помощью*** *атласа* ***цветов***

Использование атласа цветов

Каждый, кто работает со множеством цветов, должен иметь под рукой атлас цветовых образцов. В зависимости от цветовой модели и типа он может стоить от 50 до 100 долларов США, Если вы не обладаете таким атласом, то постарайтесь купить его или заказать.

- PANTONE. Существует несколько атласов цветов PANTONE, включая атласы для печати на мелованной и немелованной бумаге, а также для вывода технологических и композитных цветов.
- Hexachrome. Компанией Pantone также создан стандарт Hexachrome, весьма популярный и не теряющий своих позиций.
- Trumatch. Для конвертирования цветов в CMYK очень удобно использовать атлас цветов Trumatch. Имеются отдельные виды этого атласа, предназначенные для мелованной и немелованной бумаги.
- ANPA. Эти цвета, предназначенные для печати на газетной бумаге, также спроектированы в цветовом пространстве CMYK. Несмотря на то что в программе QuarkXPress библиотека цветов ANPA изначально отсутствует, данные цвета можно создать с помощью описаний атласа цветов.
- Focoltone. Как и Trumatch, данная цветовая модель (используемая, главным образом, в Европе) основана на цветовом пространстве CMYK.
- Dainippon. Как и PANTONE, данная модель представляет собой среду, основанную на технологических цветах.
- Toyo. Подобно модели PANTONE, основанной на технологических цветах, данная модель широко используется в Японии.

Создание других цветовых моделей

Несмотря на то что QuarkXPress поддерживает множество цветовых моделей — Trumatch, DIC, Toyo, Focoltone, а также несколько видов PANTONE н Hexachrome, в этой программе довольно широко используются и иные модели, например, ANPA. (Модель ANPA поддерживается Американской Ассоциацией издателей газет, которая несколько лет назад была переименована на Ассоциацию газет Америки. При этом название цветовой модели осталось без изменений.) Вы можете в QuarkXPress применять такие цветовые модели с помощью описанных ниже методик, которые используются для всех моделей, а не только для ANPA.

- **Использование технологического** цвета. Если вы используете технологический цвет, в котором ANPA печатается на своей собственной печатной форме, то следует просто задать имя требуемого цвета ANPA. Принтеру все равно, присутствует нужный цвет на экране или нет. Все, что требуется — это знать, какой цвет использовать, а также наличие отдельной печатной формы.
- **Использование композитного цвета.** Если вы используете композитный цвет (CMYK), то для того чтобы создавать цвета ANPA, вам придется применить цветовую модель CMYK. Это может сказаться на качестве обработанных цветов, поэтому цвета необходимо конвертировать дважды: сначала в RGB, а затем в CMYK. Следует учесть, что в результате любого конвертирования цветов из одной модели в другую могут возникнуть различия между исходным цветом и конвертированным.


Совет

Если определенные цвета ANPA постоянно используются в работе, то необходимо создать их в диалоговом окне Colors (Цвета) (команда Edit⇨Colors или комбинация клавиш <Shift+F12>), не открывая ни один документ. После этого они станут доступными для всех отображаемых в окне программы документов. Если в различных типах документов используются разные цветовые наборы, то их следует задавать в шаблоне каждого типа документа, что сэкономит рабочее время.

Резюме

Цвета представляют в нескольких формах, называемых цветовыми моделями. Программа QuarkXPress поддерживает многие модели, включая все стандартные модели, используемые для печати и для работы в Web. По причине того что вывод цвета зависит от используемой бумаги, наиболее широко используемой моделью является модель PANTONE, которая насчитывает шесть разных видов в соответствии с используемым типом материала, на котором осуществляется печать.

В программе QuarkXPress мы можем без особых затруднении задавать цвет путем его выбора из цветового круга или атласа цветов. Новый цвет доступен для всех или только для одного текущего документа в зависимости от того, был ли открыт документ при определении цвета. Цвет можно представить набором композитных цветов, что требует цветоделения, или в виде технологической составляющей (если мы хотим печатать его отдельно). Цвета репродуцируются в результате разделения на компоненты и не всегда выглядят так, как их исходные варианты. Следует учитывать, что использование более двух технологических цветов может обойтись заказчику довольно дорого.

ГЛАВА 28

Создание и применение цветов

В этой главе...

В настоящее время все больше издателей печатной продукции начинают в своей работе использовать цвета. Независимо от того что вы создаете — документы на цветном принтере, информационные бюллетени, используя технологические цвета, или периодические журналы и каталоги, применяя композитные цвета, в программе QuarkXPress представлены все необходимые средства для профессиональной работы. Если вы производите цветную продукцию профессионального качества, например, каталог, напечатанный с помощью стандартного рулонного офсетного печатного станка, то в программе QuarkXPress следует активизировать надстройку Quark CMS (Color Management System — система управления цветом), которая позволяет провести калибровку печатных устройств (таких как печатный станок или цветной принтер) по отношению к средствам ввода данных (например, монитор или сканер). В главе 29 подробно описаны вопросы получения одинаковых цветов и других параметров, связанных с профессиональной работой в цвете. Эта же глава посвящена тому, как создавать и применять цвета в QuarkXPress.

Определение цветов

Цвета можно использовать при работе с графикой, текстом, а также с элементами макета (такими как полосы на границах страниц). В общих словах, от того, где мы задаем и применяем цвет, зависит то, что мы можем с ним делать. Но перед тем как применять цвета к различным типам документов, начиная от растровых изображений и заканчивая элементами макета, вначале их необходимо определить (подробно о треппинге рассказано в главе 30).

Использование диалогового окна Colors

Чтобы определить цвета, воспользуйтесь командой Edit⇨Colors (Правка⇨Цвета) или комбинацией клавиш <Shift+F12>. При этом откроется диалоговое окно Colors (Цвета), изображенное на рис. 28.1.

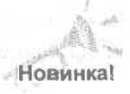


Рис. *28.1. Диалоговое* ***окно Colors***

В качестве примера, если мы выберем блок, и отобразим палитру Colors (команда View⇨Show Colors (Вид⇨Показать Цвета) или клавиша <F12>), то сможем перенести любой цвет из палитры Colors, воспользовавшись комбинацией <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок> на образце, в это диалоговое окно. В диалоговом окне Colors доступны следующие опции.

- **New (Создать).** Используется для добавления цвета.
- **Edit (Изменить).** С помощью этой опции мы можем редактировать любой добавленный цвет. Кроме того, мы можем редактировать синий, зеленый, красный композитные цвета и любые зарегистрированные в программе цвета, которые поставляются в QuarkXPress.
- **Append (Добавить).** Данная опция используется для импортирования цветов из другого документа QuarkXPress.
- **Duplicate (Дублировать).** Эта опция используется для дублирования уже существующего цвета.
- **Delete** (Удалить). Данная опция используется для удаления цвета. Следует отметить, что мы не можем удалить белый, черный, голубой, пурпурный, желтый композитные цвета и другие зарегистрированные в программе цвета, входящие в пакет QuarkXPress.
- **Edit Trap** (Треппинг). Эта опция используется для редактирования цветового треппинга. Ее описание можно найти в главе 30.

Результаты, получаемые при использовании этих опций, зависят от используемой цветовой модели. Поэтому перед их применением имеет смысл просмотреть следующий раздел, посвященный управлению цветовыми моделями.



Вы можете создать новый цвет, а также редактировать, дублировать или удалять уже существующий, или преобразовывать текущий цвет из композитного в технологический и наоборот, используя новое контекстное меню QuarkXPress 5. Для этого достаточно воспользоваться комбинацией <Control+щелчок> или щелкнуть правой кнопкой мыши на названии цвета на палитре Colors, как показано на рис. 28.2.

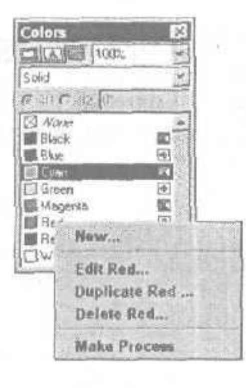
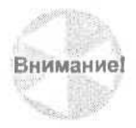


Рис. 25,2. 5 контекстном меню QuarkXPress 5 вы можете изменять цвета на палитре ***Colors***



Чтобы внесенные изменения сохранились, после определения цветов в диалоговом окне Colors используйте кнопку Save. Чтобы отменить изменения, воспользуйтесь кнопкой Cancel.

Присвоение имен цветам и другие маленькие хитрости

Вы можете присваивать названия цветам по своему усмотрению, ограничиваясь лишь количеством символов в поле Name (Имя). Чтобы легче запомнить, как выглядит заданный цвет, нужно использовать либо описательные имена (например, Grass Green (Зеленая трава)), либо имена на основе цветовых установок. Например, если вы создаете цвет в модели CMYK, то ему стоит присвоить имя, основанное на смешивании отдельных компонент (например, имя 51C OM 87.5Y прекрасно подойдет для зеленого цвета, полученного при смешивании 51% голубого, 0% пурпурного, 87,5% желтого, и 0% черного). Хотите верьте, хотите нет, но такие условности в присвоении имен цветам, как правило, используются среди профессионалов. Точно такие же правила применяются в моделях RGB, HSB и LAB. Если приноровиться, то все названия цветов на палитре Colors станут понятны, благодаря универсальности их имен.

При редактировании уже существующего цвета старый цвет отобразится в диалоговом окне Edit Colors (Изменение цветов) в разделе справа от слова ***Original*** (Исходный). При определении новый цвет отобразится справа от слова *New* (Новый). Ну, а если цвет определяется в первый раз, то в поле Original он не представлен.

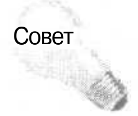
Поскольку при печати поверх других цветов черный цвет может выглядеть довольно блеклым, многие дизайнеры предпочитают создавать цвет, комбинированный из 100% черного и 100% пурпурного, который принтеры воспринимают как *superblack* (суперчерный). Вы можете задавать суперчерный цвет в виде отдельного цвета, или заново определить его как 100%-ую смесь всех четырех композитных составляющих. При этом он будет выглядеть как абсолютно черный цвет, чернее некуда. Отметим, что на тонкой бумаге такой цвет, состоящий из 100% голубой, пурпурной, желтой и черной красок, может просто-напросто пропитать бумагу насквозь, и других цветов вообще не будет видно. Поэтому перед созданием и применением такого богатого черного цвета следует испытать используемые принтер и бумагу.



Если перед созданием, редактированием или удалением цветов документ не открывался, то новая цветовая палитра по умолчанию будет применяться ко всем будущим создаваемым и изменяемым документам (при этом диалоговое окно будет иметь название Default Colors (Цвета по умолчанию)).

Предварительно заданные цвета

В программе QuarkXPress представлено несколько предварительно заданных цветов: черный, голубой, желтый, зеленый, пурпурный, красный, синий, белый и цвет меток. (Цвет меток — это тот цвет, который печатается на всех негативах и изначально используется для отображения меток обрезки и совмещения.) Вы не можете редактировать голубой, пурпурный, черный, желтый или белый цвета. Вы только можете дублировать любой из предварительно заданных цветов за исключением цветов меток, а затем уже редактировать их копии. (К примеру, вы можете задавать зеленый цвет в качестве и технологического, и композитного, присваивая ему соответственно имя Green Spot (Зеленый технологический) или Green Process (Зеленый композитный.)



Если вы не собираетесь использовать красный, зеленый или синий цвета, та можете смело их удалять. Несмотря на то что они представляются программой QuarkXPress по умолчанию, их довольно редко применяют в коммерческой печати, поскольку дизайнеры при необходимости сами создают оттенки этих цветов, предпочитая не использовать основные цвета, предлагаемые QuarkXPress.

Работа с цветовыми моделями

Цвета задаются в диалоговом окне Edit Colors, которое открывается с помощью опций New (Новый), Edit (Правка) или Duplicate (Дублировать) в диалоговом окне Colors for Document (Цвета документа).



Более подробную информацию о цветовых моделях можно найти в главе 27.

Использование технологических цветов

Возможно, вы уже знакомы с опцией Spot Color (Технологический цвет) в диалоговом окне Edit Color, а также с сопутствующим ему раскрывающимся меню Halftone (Растр). Установленная опция Spot Color означает, что в документе определяется именно технологический цвет (независимо от того, какая цветовая модель применяется). В процессе цветоделения этот цвет будет печататься с помощью отдельной печатной формы. В профессиональной печати каждый цвет печатается с помощью своей печатной формы, изображение на которой представлено только этим цветом. В большинстве случаев опция Spot Color не выставляется. Исключения бывают только в тех случаях, когда технологический цвет требуется вывести на отдельную печатную форму. Это касается цветов, которые невозможно качественно отобразить или принципиально конвертировать в композитный цвет. Примерами таких цветов могут быть металлические, неоновые и молочно-нежные оттенки цветовых моделей PANTONE, DIC или Toyo. Использование отдельной печатной формы для цветов Focoltonc или Trumatch не имеет особого смысла, поскольку они основаны на смешивании цветов CMYK в целях повышения качества цветоделения,



Программа QuarkXPress 5 позволяет определять, является цвет технологическим или композитным. Индикатором выступает символ на палитре Colors. На рис. 28.2 выделенному цвету Cyan соответствует символ в виде четырех треугольников, что говорит о том, что он является композитным, в то время как цвету Green соответствует символ технологического цвета.

Выбор и изменение угла поворота растра

Причины изменения угла поворота растра при добавлении технологического цвета весьма комплексные. А вот причина "нулевого" наклона растра для желтого цвета заключается в том, что другие цвета его подавляют, и впоследствии глаз не воспринимает желтый цвет максимально эффективно. Углы поворота растра для других цветов не имеют такого сильного влияния при печати поверх, как для желтого цвета. Если для желтого цвета указать другой угол поворота растра, то, скорее всего, наш технологический цвет будет перекрыт черным, т.е. смесь двух цветов будет выглядеть совсем не так, как требуется.

Практика показывает, что углы поворота растра для более темных цветов должны отличаться, по крайней мере, на 30 градусов от остальных, а для более светлых цветов — на 15 градусов. Угол поворота растра каждой печатной формы для печатного устройства задается на вкладке Output диалогового окна Print (команда File⇨Print, комбинация клавиш <⌘+P> или <Ctrl+P>). Детально о настройках печати документов рассказано в главе 35.

Раскрывающееся меню Halftone

Открывающееся меню Halftone (Растр) позволяет использовать установки полутонового растра композитного голубого, пурпурного, желтого или черного цветов для технологических оттенков. (Это меню изображено на рис. 28.3.) При этом печатная форма для текущего цвета не изменяется. На ней изменяется только угол поворота растра, задаваемый равным используемому на печатной форме для композитного цвета, Например, если мы для печатной формы Cyan назначим, к примеру, такой цвет как Toyo 0385pc, то программа QuarkXPress будет генерировать пленочные негативы как для голубого цвета, так и для Toyo 0385pc. На их основе можно создавать реальные формы для печатного станка. Цвет Toyo 0385pc будет иметь такой же угол поворота растра, как и цвет Cyan. В процессе печати точки разных печатных форм смещаются друг относительно друга. Они не печатаются поверх друг друга в большей степени, чем это необходимо, поскольку углы поворота растра для каждой печатной формы различны. (Детально об этом — в главе 35.) Если не выставить флажок опции Spot Color, то цвет конвертируется в композитный и разделяется на четыре печатных формы CMYK или шесть форм Hexachrome (в зависимости от выбранной цветовой модели)

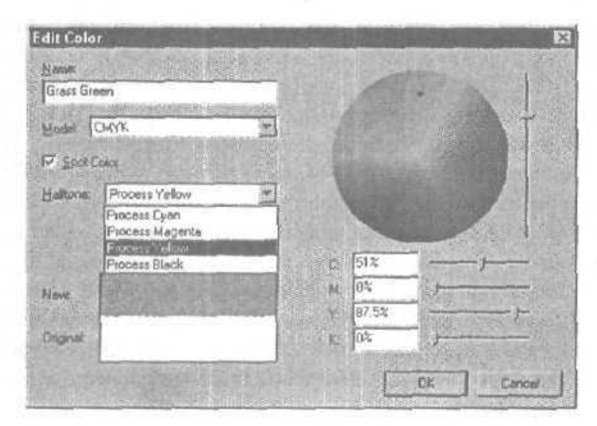


Рис. 28.3. Диалоговое окно Edit Color позволяет задавать не только цвета, но и способ их печати — в виде технологических или композитных цветов. Если вы будете печатать цвета как технологические, то в открывающемся меню Halftone нужно выбрать соответствующий угол поворота растра

Смешивание технологических цветов

Многие дизайнеры предпочитают использовать технологические цвета, поскольку они не могут позволить себе четырехцветную печать (CMYK), но при этом хотят достигнуть большего качества печати, чем обычная печать черным или одним технологическим цветом. Таким образом, многие дизайнеры создают новые цвета путем смешивания технологических цветов с оттенками черного. В более сложных случаях для повышения качества печати нам может потребоваться смешивать и технологические, и композитные цвета. Чтобы достигнуть желаемых результатов, мы рекомендуем выполнить следующие действия.

- **Смешивание технологических цветов с черным.** Если вы смешиваете технологические цвета с черным, то следует изменить угол поворота растра технологических цветов, поскольку по умолчанию угол поворота растра для них и черного цвета одинаков. При выборе другого угла поворота растра точки двух цветов не будут перекрываться в большей степени, чем это необходимо. Угол поворота растра нужно изменить либо для голубого цвета, либо для пурпурного, но ни в коем случае не для желтого (см. рис, 28.3)
- **Смешивание композитных и технологических цветов.** При работе с композитными и технологическими цветами выбрать угол поворота растра сложнее. Выберите такой угол поворота растра для композитного цвета, который для технологических цветов никогда не используется или используется очень редко. Или же удостоверьтесь в замещении композитных цветов технологическими (см. главу 30). Если конфликт между углами поворота растра остается, а технологический цвет не замещает остальные, то стоит проконсультироваться в сервисном бюро или типографии.

При работе со сканированными изображениями в качестве угла поворота растра следует использовать значение для черного цвета, поскольку оно составляет 45 градусов, что часто устраняет муары, представляющие собой чрезвычайно "вредные" узоры. Если требуется использовать другой угол поворота растра (например, при использовании других технологических цветов или смешении их с черным), проконсультируйтесь с сервисным центром или в типографии.

Использование многокрасочных цветов

С помощью средства Multi-ink программы QuarkXPress можно создавать новые цвета путем смешивания других цветов — основных композитных цветов модели CMYK или Hexachrome, а также любых других предварительно заданных технологических цветов. Вы не можете использовать другие композитные цвета, кроме представленных в этих двух моделях. В раскрывающемся меню Process Inks (Композитные краски) определяется, какие цвета можно использовать для композитной печати: CMYK или Hexachrome. На рис. 28.4 изображено диалоговое окно Edit Color, представляющее многокрасочную печать. В нем мы смешиваем цвета из коллекции композитных цветов CMYK с предварительно заданными технологическими цветами. Для задания процентного содержания каждого цвета нужно вначале указать сам цвет (цвета), а затем щелкнуть на кнопке раскрывающегося меню Shade (Оттенок), чтобы указать одну из предварительно заданных опций, или выбрать опцию Other (Другой) для задания собственного процентного значения.



Вы можете выбирать цвета, **используя** комбинацию <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок>. Чтобы выбрать все элементы списка **между** первым и последним выделенными цветами, воспользуйтесь **комбинацией** <Shift+щелчок>.

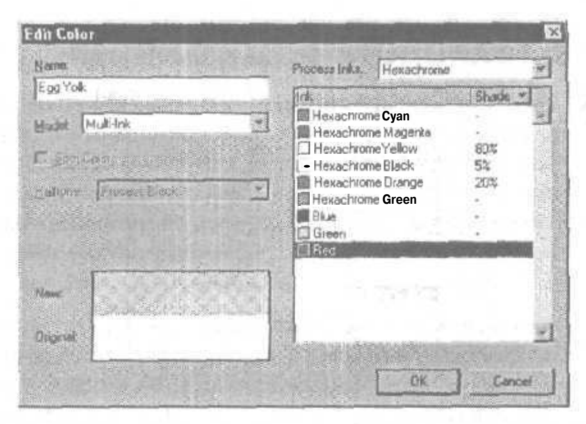


Рис. 28.4. С помощью** средства Multi-ink **можно** комбинировать цвета (из модели **CMYK** или Hexachrome) с технологическими цветами, **заданными в документе

Применение цветов

Итак, после определения цветов, их можно использовать в следующих целях.

- Выделение текста.
- Улучшение полутоновых и черно-белых растровых изображений (см. главу 21).
- Добавление фоновых цветов в текстовые и графические блоки, включая переходы узоров.
- Добавление в блоки цветных рамок.
- Изменение цвета направляющих и вспомогательных линий объектов.

Кроме того, если использовать в качестве фигур *пустые блоки* (т.е. блоки без импортированных в них изображений или текста), то можно создавать простые и сложные графические объекты с использованием цветовой раскраски.

В большинстве диалоговых окон управления текстом и элементами дизайна имеется список выбора цвета, который работает так же, как и другие привычные вам элементы управления меню Style (Стиль). Все цвета, определенные в документе, содержатся в одном из списков цветов (перечислены в алфавитном порядке). Но лучше всего добавлять цвета на палитре Colors, которая отображается на экране с помощью команды View⇨Show Colors (Вид⇨ Показать Цвета) или клавиши <F12>. Палитра Colors изображена на рис. 28.5. С ее помощью можно легко и быстро изменять цвета линий, а также задавать заливку в текстовых и графических блоках, рамках, а в некоторых случаях — и содержимом блока.

Вы можете применять цвета к любому типу содержимого блоков за исключением цветных изображений и иллюстраций, сохраненных в формате EPS. Если вы примените цвет к содержимому текстового блока или текста на текстовой кривой, то любой выделенный текст и любой текст, который мы будем потом вводить в текстовой блок или вдоль кривой, будет окрашиваться в этот цвет. Если же текст предварительно не выделять, то он окрашиваться не будет.

Область применения цвета

На палитре Colors отображается список доступных цветов. На ней также имеются значки, используя которые, вы можете в QuarkXPress управлять поведением цветов в выделенных блоках. Отметьте, что вид значка зависит от того, что именно выбрано — графический,



Рис. 28.5. Палитра Colors и кнопки, с помощью которых можно выбирать область применения цвета к текущем элементе, а также раскрывающееся меню, в котором указывается оттенок цвета. На правом рисунке значок Frame (Рамка) в случае выбора линии вместо текста заменяется на Line (Линия). При выделении текста на текстовом контуре значок Text также приобретает другую форму

текстовый блок или контур. Ниже перечислены значки палитры Colors в порядке следования слева направо.

- Frame (Рамка). Если выбрать этот значок, программа QuarkXPress применит выделенный цвет к рамке блока. Если рамка блока не задана, то никаких дополнительных цветов на экране не появится. Если же блоку задать рамку, к нему сразу же будет применен заданный цвет. При выделении линии символ значка изменяется, что позволяет задать цвет линии.
- Line (Линия). При выборе линии вместо графического блока появляется значок Line.
- Contents (Содержимое). Значок Contents изменяется в зависимости от выделенного элемента. При использовании этого значка выделенный цвет будет применяться к содержимому блока или текста на контуре. (Чтобы эта опция стала доступна, следует выделить блок инструментом Content, Если же выделить блок инструментом Item (Элемент), то значок Contents окрасится в серый цвет, т.е. опция станет недоступна.) Типы значков могут быть следующими:
  - графический блок (Picture box) в случае, если выделен блок с изображением;
  - текстовой блок (Text box) (значок с буквой *A)* в случае, если выделен текст;
  - значок с подчеркнутой буквой *A,* если выделен текст на текстовом контуре.
- Background (Фон). Данный значок используется для заливки фоновым цветом изображений или текстовых блоков. (Если выделить линию, то эта опция моментально станет недоступна.)



Простой и удобный способ изменения цвета рамки, фона блока или контура заключается в перетаскивании образца цвета на границы блока (для изменения цвета рамки, внутрь блока (для изменения заливки блока) или на контур. Нужно просто щелкнуть мышью на образце цвета на палитре Colors и, не отпуская кнопки, перетащить его в соответствующее место документа. Для изменения цвета текста или изображения эта методика не применяется.

Определение оттенков

Вы можете использовать различные оттенки цвета, корректируя значение в поле в верхней правой части палитры Colors. Можно вводить любое значение от 0% до 100% с шагом 0,1%. В раскрывающемся меню с правой стороны поля выбираются заранее определенные значения (с шагом 10%).

Оттенки фона блоков, рамок и линий также задаются с помощью диалогового окна Modify (Изменить). Для этого нужно выделить соответствующий элемент и использовать команду Item⇨Modify (комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>), а затем перейти на вкладку Box (Блок), Frame (Рамка) или Line (Линия).

Использование переходов

С помощью палитры Colors можно задавать *цветовой переход,* т.е. плавный градиент от одного цвета к другому. В обязательном компоненте Cool Blends программы QuarkXPress представлены шесть типов цветовых переходов: линейный, переход со средней линией, ромбовидный, прямоугольный, круговой и полный круговой. На рис. 28.6 изображено раскрывающееся меню с примером ромбовидного цветового перехода.

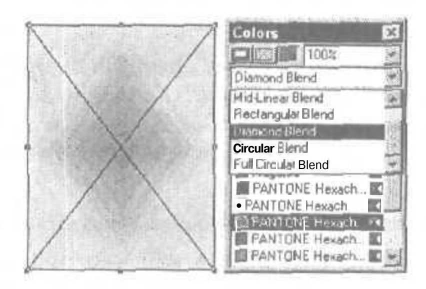


Рис. 28.6. Меню с опциями цветовых переходов QuarkXPress

Применение переходов к рисункам или текстовым блокам

Вы можете применить цветовой переход к выделенному графическому или текстовому блоку. Для этого на палитре Colors нужно выбрать значок Background, а затем в раскрывающемся меню под значком выбрать тип перехода. (По умолчанию выбран вариант Solid.) Для определения цветов и угла перехода используются двухпозиционный переключатель и числовое поле (см. рис. 28.7). Они необходимы для следующих задач.

- Переключатель #1. Эта опция активна по умолчанию. Также по умолчанию выделяется текущий цвет фона, (Если в блоке цвет фона не задан, то по умолчанию он будет белым (White).) Переход начинается с выделенного цвета, который при необходимости можно изменить.
- Переключатель #2. Щелкните на этом переключателе и укажите второй цвет, который хотите применить для перехода. В поле справа от переключателя #2 укажите угол перехода. Вы можете вводить любые значения в диапазоне от -360 до +360 градусов с шагом в 0,001 градуса. В линейном переходе при угле 0 градусов один цвет будет переходить в другой слева направо. При введении -90 градусов переход цвета задается сверху вниз.

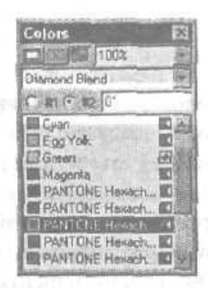


Рис. 28.7. С помощью переключателей можно задавать цвет, оттенок и угол распространения для двух цветов, используемых в переходе. С помощью опции #1 задается начальный цвет, а #2 — конечный

Эффекты цветовых переходов

На рис. 28.8 показаны шесть типов цветовых переходов. В верхних примерах задан угол поворота равный 30 градусам. Ниже показаны круговые переходы. Отметьте, что при уменьшении угла поворота блок становится более насыщенным цветом. Справа внизу показан блок, к которому переход не применялся.

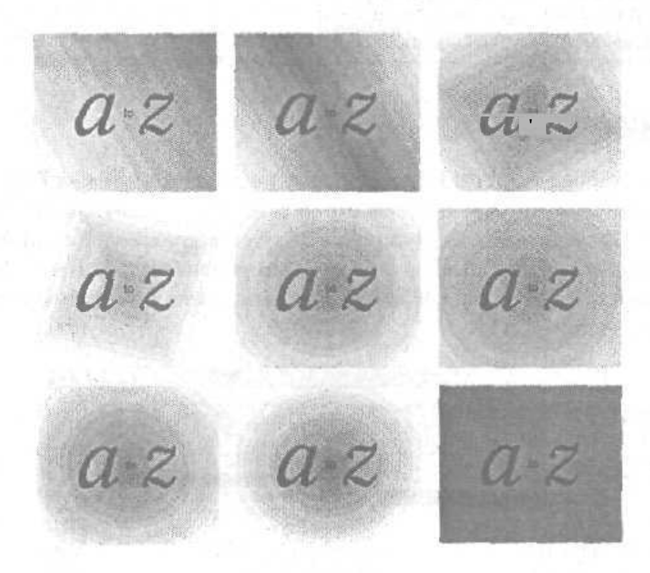


Рис. 28.8. Шесть типов переходов. Сверху слева: линейный, со средней линией, прямоугольный, ромбовидный, круговой и полный круговой. Угол переходов составляет 30 градусов. В нижнем ряду угол двух первых переходов составляет, соответственно, 70 и 5 градусов. В самом последнем блоке переход не используется

Управление цветами

Создавая цвета, очень легко зайти слишком далеко и навредить себе и остальным. Кроме того, разные документы имеют разные цвета, которые создаются различными людьми. Иногда требуется переносить цвета из одного документа в другой. Для управления цветами в документах в программе QuarkXPress представлены дополнительные инструменты.

Удаление цветов

При удалении цвета, используемого в документе (с помощью кнопки Delete (Удалить) в диалоговом окне Edit Color, комбинации <Control+щелчок> или щелчка правой кнопкой мыши на цвете на палитре Colors и выборе команды Delete), откроется диалоговое окно, изображенное на рис. 28.9. С его помощью мы можем заменить любой цвет другим. Если удаляемый цвет в документе не используется, то это диалоговое окно не отображается. В любом случае, мы можем воспользоваться опцией отмены операции, щелкнув на кнопке Cancel в диалоговом окне Colors (для сохранения изменений нужно щелкнуть на кнопке Save). Если удаляемый цвет использовался в документе, мы также можем щелкнуть на кнопке Cancel в диалоговом окне, запрашивающем подтверждение на удаление цвета, и, таким образом, отменить удаление.

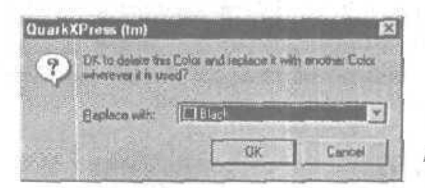


Рис.* 28.9. *Предупреждение, которое появляется при удалении цветов, используемых в документе

Добавление цветов

При щелчке на кнопке Append (Присоединить) в диалоговом окне Edit Color откроется стандартное диалоговое окно Open. В нем отображается документ QuarkXPress, из которого копируются цвета. После выделения документа откроется диалоговое окно Append Colors to Default Document (Добавление цвета в документ по умолчанию) (см. рис. 28.10). В нем указывается, какие цвета перемещать и в какой документ, используя для ориентира имя документа в диалоговом окне.

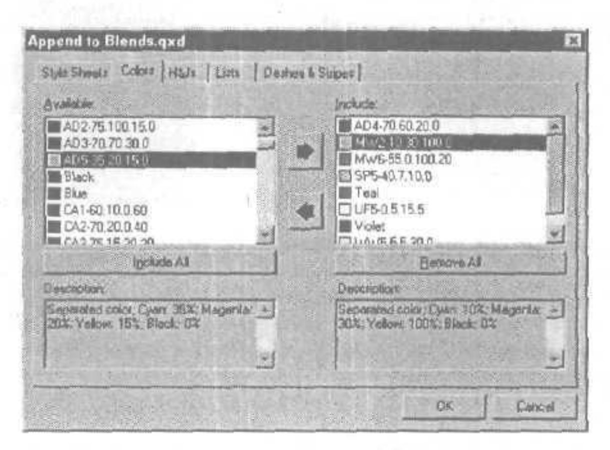


*Рис. 28.10. Диалоговое окно **Append Colors***

В списке Available (Доступные) перечислены все цвета выделенного документа. Вы можете переместить один цвет или целую группу, выделив их и щелкнув на кнопке со стрелкой вправо. (Для выделения всего цветового набора можно использовать комбинацию <Shift+щелчок>, а с помощью комбинации <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок> можно выбирать несколько цветов, расположенных на несмежных позициях списка.) Для переноса цветов из списка Include,

в котором перечислены цвета, отмеченные для копирования в текущий документ, следует использовать кнопку со стрелкой влево. Для копирования всех цветов или отмены копирования всех цветов вы можете использовать соответственно кнопки Include All (Выделить все) Exclude All (Исключить все). Если активный документ содержит цвета с такими же именами, что и у импортируемых цветов, может открыться диалоговое окно Append Conflict (Добавления одинаковых цветов). После окончания перемещения цветов щелкните на кнопке OK.

Чтобы добавлять цвета во все будущие документы, следует отобразить диалоговое окно Edit Colors, не открывая предварительно ни одного документа (тогда цвета будут помечены как Default Colors (Цвета по умолчанию)), и добавлять цвета из других документов. Таким образом, скопированные цвета будут доступны для всех будущих документов.

Отображение цветовых групп

При задании множества цветов легко потерять **их** расположение в документах и источники получения. Раскрывающееся меню Show (Показать) в диалоговом окне Colors предназначено для предотвращения подобных трудностей.

В диалоговом окне Colors (команда Edit⇨Define Colors или комбинация <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок> на цвете на палитре Colors) содержится раскрывающееся меню Show (см. рис. 28.11), в котором можно указать тип цветов, отображаемых в списке Colors. Среди доступных следующие опции: All Colors (Все), Spot Colors (Технологические), Process Colors (Композитные), Multi-ink Colors (Многокрасочные), Colors in Use (Используемые) и Colors Not Used (Неиспользуемые). Последней опцией удобно пользоваться, когда из документа требуется удалить неиспользуемые цвета.

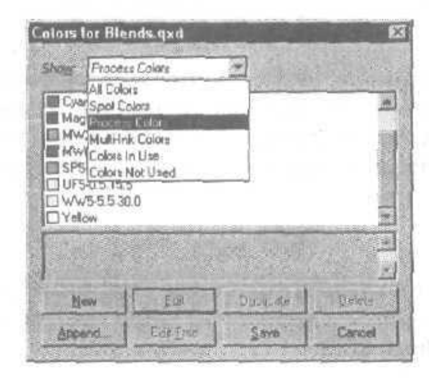


Рис. 28.11. Раскрывающееся меню Show в диалоговом окне Colors

Работа с цветными изображениями

При работе с импортированной графикой, независимо от того, является она векторными иллюстрациями или сканированными фотографиями, цвет представляет собой часть графического файла. Поэтому ответственность за управление цветом, в первую очередь, несет создатель изображения. Если вы планируете цветоделить документы для вывода на печать с помощью модели CMYK, то лучше всего использовать файлы с цветами формата EPS или DCS (для векторных изображений) или TIFF (для сканированных фотографий и растровых рисунков). Эти стандарты используются в профессиональной цветной печати, поэтому программа QuarkXPress разрабатывалась с максимально эффективной поддержкой указанных форматов. (Подробно о подготовке графических файлов для импортирования рассказано в главе 20.) После импортирования цветной графики в формате, отличном от EPS, можно подкорректи-

ровать оттенки цветов с помощью регулятора контрастности QuarkXPress и создать негатив изображения, как описано в главе 21. Естественно, мы также можем изменять размеры изображений и обрезать их. В следующем разделе мы рассмотрим эти вопросы более подробно.



Цветные файлы, вставленные из буфера обмена в графический блок QuarkXPress, должны распечатываться соответствующим образом. Но время от времени встречаются проблемы потери или изменения цветов, "прошедших" буфер обмена, Это может быть вызвано недостатками используемого приложения и нехваткой доступного объема памяти.

Файлы формата EPS

QuarkXPress автоматически импортирует определения цветов из файлов EPS, так что на палитре Colors перечисляются все технологические цвета, а в различных меню и диалоговых окнах будут отображены полные (обновленные) списки цветов. Если вы создаете файлы в формате EPS, то в исходном приложении нужно обязательно провести их треппинг (процесс наложения смежных цветов). (Треппинг в QuarkXPress детально описан в главе 30.) Различные программы представляют сведения о цвете по-разному. Поэтому при печати файлов EPS, созданных в разных графических редакторах, цвета могут выглядеть не так, как ожидалось. Чаще всего возникают три неполадки.

- Каждый цвет печатается на отдельной печатной форме (как технологический цвет), даже если он задан как композитный.
- Происходит разделение технологического цвета на CMYK-составляющие, даже если он задан как технологический и в исходной программе, и в QuarkXPress.
- Цвет печатается черной краской.

Эти неполадки часто довольно трудно устранить, поскольку проблема заключается в том, как исходный графический редактор корректирует цвета внешним образом. Лучше всего использовать программы, в которых применяются стандартные методы определения цветов. К ним относятся последние версии Adobe Illustrator, CorelDraw и Macromedia FreeHand.

Файлы формата TIFF

Цветные TIFF-файлы не ведут себя настолько непредсказуемо. Программа QuarkXPress может цветоделить и CMYK-файлы и RGB-файлы в формате TIFF. Для цветоделения RGB-файлов требуется подключить надстройку Quark CMS.

Другие форматы

Программа QuarkXPress не может импортировать определения цветов из изображений, представленных в других форматах. Подобные изображения будут импортироваться как RGB или CMYK-файлы,

Резюме

В программе QuarkXPress можно определять цвета в многих цветовых моделях, и применять их к тексту, фону блоков, линиям и рамкам. Определяемые цвета могут быть как технологическими, так и композитными, в зависимости от того, какие установки заданы в диалоговом окне Edit Colors.

Используя палитру Colors, можно легко применять цвета к элементам макета, а также задавать переходы между двумя цветами. На этой палитре также показано, какие цвета являются композитными, а какие технологическими. На ней имеется контекстное меню, в котором можно редактировать, дублировать, удалять или конвертировать цвета из композитных в технологические и наоборот.

Используя команду Append в диалоговом окне Edit Colors, мы можем импортировать цвета из других документов QuarkXPress. Цвета, заданные в формате EPS, импортируются в программу QuarkXPress автоматически.

ГЛАВА



Управление цветом

В этой главе...

Цвет выглядит далеко не всегда так, как ожидалось. Мозг человека по-разному интерпретирует цветное изображение, увиденное на экране. Как мы уже говорили в главе 27, восприятие цвета человеческим глазом зависит от того, как свет поглощается и отражается от красок, нанесенных на бумагу. Существует также множество других факторов, влияющих на восприятие цвета, в частности, текстура бумаги. Проблема усложняется еще и тем, что мы видим макет, созданный в QuarkXPress, на мониторе, который использует несколько иной метод представления графических данных. Электронно-лучевая трубка монитора строит изображении на люминесцентной поверхности экрана в результате падения на нее пучка электронов. Цветной кинескоп имеет три люминесцентные составляющие — для красного, зеленого и синего цветов. Комбинированные цвета RGB, смешиваясь друг с другом, создают различные оттенки подобно четырем композитным цветам CMYK — голубому, пурпурному, желтому и черному, которые, смешиваясь, также создают различные оттенки на бумаге.

Но характер смешивания цветов в этих двух моделях различен. На бумаге смесь красного и зеленого цветов образует коричневый оттенок, а на экране он желтый. Причина заключается в том, что свет, отраженный от красок на бумаге, является *аддитивным* (цвета суммируются), а свет от светового источника, например, монитора, — *субтрактивным* (световые потоки вычитаются).

Различная физическая природа моделей RGB и CMYK выражается в том. что цвета, создаваемые с их помощью, не всегда одинаковы. В RGB они более яркие, особенно в оранжевом и зеленом цветовых диапазонах, в то время как в CMYK цвета представляются более глубокими, а в оранжевом и зеленом диапазонах выглядят тусклее. Зато в CMYK прекрасно смотрятся нежные темные оттенки типа баклажанного и индиго. Поэтому цвет, создаваемый на экране, может выглядеть совсем не так, как такой же цвет, выведенный на печать. Из этой сложной ситуации есть только один выход — использовать цвета, более или менее похожие в обоих моделях. Для этого необходимо пользоваться системой сравнения цветов. Тогда у вас будет гарантия того, что цвета на экране и на бумаге будут похожи (абсолютно одинаковые цвета получить почти нереально).

Настройка системы

Чтобы цвета на экране выглядели подобно их аналогам на бумаге, нужно провести тонкую настройку рабочей среды. Большинство пользователей ее вообще не делает, полагаясь на точность глаз и своей способности определять, как выглядят на бумаге цвета, отображаемые на экране. Но на практике на подобный "глазомер" надеяться не приходится. Дизайнеры часто подбирают цвета наугад, ссылаясь на то, что произойдет чудо, и цвет на бумаге будет выглядеть именно так, как требуется.

Мы хотели бы предложить вам несколько советов по настройке системы в порядке возрастания сложности операций.

- **Использование неяркого освещения.** Некоторые пользователи настолько увеличивают яркость своих мониторов, что голубые тона выглядят уж очень яркими, а красные — наоборот, чересчур тусклыми. В результате монитор представляет собой таблицу для проверки зрения железнодорожников, и совершенно не годится для отображения графических данных. Яркость монитора нужно установить в пределах 60–75%. Профессиональные дизайнеры рекомендуют также использовать в рабочих помещениях маломощные лампы, расположенные подальше от мониторов, а также завешивать окна полупрозрачными шторами. Кроме того, можно использовать матовое освещение. Уровень освещенности рабочего места должен быть максимально стабильным
- **Изменение цветовой температуры монитора до 7200К.**
- **Использование цветового профиля монитора.** В Mac существует возможность представления цветов согласно специальному профилю (профили хранятся в подпапке ColorSync Profiles папки System Folder). Можно также использовать панель управления ColorSync, чтобы установить профили для нескольких устройств. В системе Windows для этих целей применяется аплет Display (Экран). На вкладке Setting (Параметры) соответствующего окна вы найдете кнопку Advanced (Дополнительно), при щелчке на которой открывается диалоговое окно свойств монитора. В этом окне имеется вкладка Color Management (Управление цветом). Профили хранятся в подпапке Color папки System. Некоторые мониторы и видеоплаты поставляются со своим собственным программным обеспечением для установки цветовых профилей.
- **Использование инструментов калибровки: ColorVision's Monitor Spyder, Monaco Systems' Monaco Sensor или X-Rite's Monitor Optimizer для настройки монитора и создания для него цветового профиля.** Эти программы калибровки стоят от 375 до 600 долларов и предназначены для настройки рабочей среды разнообразных графических станций, а не отдельных компьютеров. Обратите внимание на то, что программное обеспечение, предназначенное для калибровки, без соответствующих аппаратных средств совершенно бесполезно, поскольку без последних невозможно определить, какие цвета реально отображаются монитором, а какие только кажутся видимыми. Заметьте, что качество отображения цветов монитором зависит от срока его службы (яркость монитора со временем понижается). Поэтому повторная калибровка монитора должна проводиться с периодичностью в полгода. Большинство пользователей связывают несоответствие яркости, цветового баланса и контрастности мониторов с освещением рабочего места, что делает невозможной правильную калибровку для изображений, создаваемых и отображаемых на экране. Тем не менее, при совместном использовании аппаратных и программных инструментов калибровки цвета на экране становятся похожими на отображаемые на бумаге.
- **Работа в специальном помещении с освещением в 5000К, в котором отраженный от пробных оттисков свет соответствует промышленным стандартам.** (Это абсолютные

требования. Самая последняя версия описанного набора требований называется ISO 3664, где в качестве промышленного стандарта для получения пробных цветных оттисков для печати установлено освещение, равное 5000 градусам по Кельвину. Такое освещение дает фильтрованный дневной свет с равными компонентами красного, зеленого и голубого компонент. Чтобы получить подробную информацию о различных стандартах и диалоговых ресурсах, описывающих соответствие цветов, обратитесь к Web-узлу Международной Ассоциации допечатной подготовки (International Prepress Association) по адресу www.ipa.org. Мониторы должны иметь белую точку на уровне D65 (приблизительно такое значение устанавливается при совместном использовании программного обеспечения и аппаратных инструментов калибровки). Кроме того, желательно приобретать мониторы нейтрального светло-серого цвета (или окрасить их в такой цвет), чтобы изображение на экране не контрастировало с цветом монитора. Точно так же остальное окружение в помещении должно иметь нейтральный светло-серый цвет. В помещении не должно быть никаких вещей, окрашенных в слишком яркие тона, включая одежду сотрудников.

Задание цветовых моделей

Независимо от того, где задаются цвета — в QuarkXPress или 8 графическом редакторе — для обеспечения наилучшей печати изображений огромное значение имеет метод представления цветов. Для удобства печати лучше всего задавать цвета документа соответственно поддерживаемой им цветовой модели.

- Если у вас принтер с красками RGB, то для задания цветов следует использовать модель RGB.
- Если у вас принтер, печатающий цветами CMYK (например, офсетный принтер), то для задания цветов нужно использовать модель CMYK.
- Если для традиционной офсетной печати вы используете цвета PANTONE, то в случае применения красок PANTONE выберите модель PANTONE или PANTONE Uncoated. Если в принтере используются краски других производителей, выберите модель PANTONE ProSim (она еще называется PANTONE Solid to Process).
- Если для высококачественной офсетной печати используете цвета Hexachrome, выберите модель Hexachrome.
- Если для традиционной офсетной печати вы используете цвета PANTONE, а цветоделение осуществляете в CMYK, выберите модель PANTONE Process.
- Цвета Trumatch и Focoltone предназначены для правильного отображения на бумаге независимо от того, какие цвета используются при создании изображения — технологические или цветоделенные в CMYK. Другие модели (такие как Toyo и DIC) часто не могут обеспечить правильное цветоделение. Поэтому всегда проверяйте производителя принтера и красок.
- Если вы используете любой цвет PANTONE, Focoltone, Trumatch, Toyo или DIC и выводите печать на настольный цветной принтер (RGB или CMYK), удостоверьтесь в том, что принтер самостоятельно не изменяет цветовую гамму документа, как описано в следующем разделе.
- Никогда не полагайтесь на изображение на экране при оценке цветов не из модели RGB. Даже с учетом калибровки монитора с помощью надстройки Quark CMS мониторы просто не способны правильно отображать цвета, не входящие в цветовую модель RGB. Используйте цвета на экране только для работы, а для оценки следует применять атласы цветов от производителей принтера и цветных красок.
- Надстройка Quark CMS не калибрует цвет в файлах формата EPS. Поэтому настоятельно рекомендуется использовать формат DCS.

Более подробную информацию о цветовых моделях и задании цвета можно найти *в* главах 27 и 28.

Надстройка CMS

С помощью программы QuarkXPress и надстройки Quark Color Separation Management System (CMS) можно обеспечить правильную печать цветов и импортированных изображений, используемых в QuarkXPress. Надстройка Quark CMS отслеживает цвета в исходном изображении, цвета, отображаемые на экране, и цвета, которые будут распечатывать на принтере. Если монитор или принтер не поддерживает цвет, представленный в документе, то Quark CMS изменит этот цвет на самый близкий эквивалент.

Чтобы установить надстройку Quark CMS, используйте менеджер надстроек (подробно об использовании команды XTension Manager рассказано в главе 41) и активизируйте управление цветом. Для этого в Windows в диалоговом окне Color Management Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Color Management (Правка⇨Установки⇨Управление цветом)) в раскрывающемся меню выберите тип управления цветом: Disable (Отключено) или KodakDigital Science CMM, как показано на рис. 29.1. В Mac для включения управления цветом достаточно выставить флажок соответствующей опции. QuarkXPress для Mac использует для управления цветом любую модель, выделенную на панели управления Apple's ColorSync.



Рис. 29.1. Диалоговое ***окно Color Management*** **Preferences.** ***Обратите внимание на то, что в версии*** *для Mac* ***для включения*** *управления цветом необходимо* ***выставить*** *флажок опции, а* ***в версии для*** *Windows* ***— выбрать пункт*** *раскрывающегося меню*

Возможности Quark CMS

Вы, вероятно, заметили, что мы не характеризуем возможности Quark CMS с точки зрения *соответствия* цветов, Дело в том, что цвета, созданные в графическом редакторе или полученные со сканера, невозможно идеально передать при печати на принтере или другом устройстве вывода. Причина заключается в фундаментальных различиях между представлением цветов (т.е. характером определения цветов) и физической природой устройств вывода (экран, излучающий свет, совсем по-другому представляет цвет, чем краска на бумаге, отражающая свет). Но с помощью инструментов калибровки, подобных Quark CMS, можно максимально уменьшить получаемые различия в цветах.

Механизмом, используемым Quark CMS, является профиль, содержащий информацию о цветовых моделях и диапазонах, поддерживаемых отдельным создателем цвета (таким как графический редактор или сканер), монитором и принтером. В надстройке Quark CMS

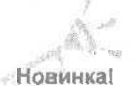
имеется несколько предварительно заданных профилей, а также используется независимое цветовое пространство для сопоставления сравниваемых профилей. Цветовым пространством называется математический способ описания взаимосвязей между цветами.

Используя независимую от устройств модель (Kodak CMS или любая опция панели управления ColorSync в Mac), Quark CMS может сравнивать цветовые гаммы (внутренние границы, диапазон или цветовое пространство) других моделей (RGB и т.д.). Это означает, что Quark CMS может анализировать цвета в импортированных изображениях и наборах заранее определенных цветов, согласовывая их с характеристиками монитора и принтера, и настраивать эти цвета с целью уменьшения разницы между цветовыми палитрами, отображаемыми на мониторе и выводимыми на принтере.

Настройка изображения на мониторе

В Quark CMS представлены профили для различных мониторов, включая модели от фирм Apple, NEC Technologies и Sony. Ниже описано, как они работают.

- Чтобы калибровка монитора была эффективной, нужно отобразить на нем тысячи цветов (16-битная глубина) или еще больше (глубина 24 или 32 бита). В системе Mac для изменения глубины цвета используется панель управления Monitors&Sound. (В старых Mac используется панель управления Monitors.) В Windows для этого используется аплет Display.
- Монитор указывается в раскрывающемся списке Monitor диалогового окна Color Management Preferences, которое отображается с помощью команды Edit⇨Preferences⇨Color Management (см. рис. 29.1). На основе выбранного монитора Quark CMS определяет, как отображаются импортированные изображения и цвета, заданные в QuarkXPress.
- Устройства вывода выбираются в списках Composite Output и Separation Output. Меню Composite Output предназначено для указания принтера, на котором создаются пробные оттиски, а Separation Output — устройства, используемого в отделе допечатной подготовки для осуществления правильного цветоделения. Ниже мы детальнее обсудим эти меню.
- Вам также необходимо указать QuarkXPress, что корректировать иа экране. Для этого воспользуйтесь меню Display Simulation в нижней части диалогового окна. В нем определяется, симулировать ли цветовое пространство монитора, принтера композитной или цветоделенной печати. При необходимости можно даже отключить экранную симуляцию цветов. Кроме того, не мешало бы выбрать конечное устройство печати,
- Далее QuarkXPress требуется указать, какую цветовую модель применять для коррекции цветов монитора. Для этого предназначены три вкладки, каждая из которых используется, соответственно, для RGB, CMYK и Hexachrome. На каждой вкладке устанавливается профиль и цель визуализации для объектов двух типов: Solid Colors (Непрерывные цвета) и Images (Изображения). Эти опции рассмотрены немного ниже.



В QuarkXPress 5 сильно изменено диалоговое окно Color Management Preferences хотя элементы управления остались, практически, такими же, как и в версии 4.

Представление изображения на экране

Вы можете представить цвета на экране не такими, как в надстройке Quark CMS. Например, настройки яркости и контрастности влияют на представление цветов, но Quark CMS никак не изменяет эти настройки. Точно так же в операционной системе Mac OS 8.x вы можете менять характеристики цветовой температуры ***(гамму)*** монитора на панели управления Monitors&Sound. (Заметьте, что в Mac OS 9.x и Windows нет элементов управления цветовой гаммой монитора, хотя некоторые графические платы, поставляемые с дополнительным программным обеспечением, предоставляют такую возможность как в Mac, так и в Windows.) В большинстве современных мониторов вы можете изменять эти настройки с помощью элементов управления на передней панели или встроенных команд.

Калибровка с помощью других программ

В других программах также могут содержаться подобные настройки для калибровки цветов согласно типу монитора, К примеру, в программе Adobe Photoshop такая опция есть (чтобы получить к ней доступ, нужно использовать команду Edit⇨Color Setting). Соответствующее окно показано на рис. 29.2. Если вы в определенной программе создадите цвета и импортируете их в QuarkXPress, то желательно, чтобы они были точно откалиброваны, по возможности, таким же или хотя бы подобным методом.

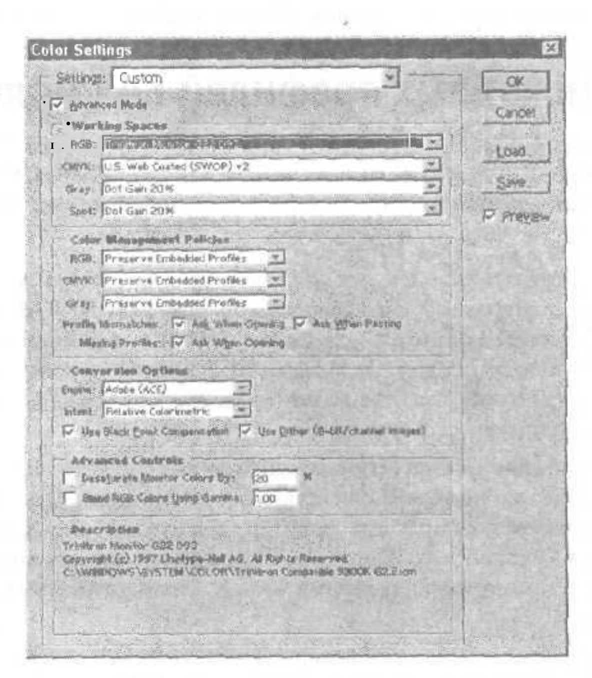


Рис. 29.2. В графических программах, подобных Photoshop, можно калибровать цвета на экране. Остается надеяться, что производители добавят подобную возможность во все программы

Использование выходных профилей

Помимо выбора профиля монитора и цветовой коррекции изображения вы также можете в диалоговом окне Color Management Preferences устанавливать выходные профили для распечатываемых изображений. Раскрывающиеся меню Composite Print и Separation Printer позволяют выбирать принтеры, которые будут использоваться для печати. Для того чтобы калибровка цвета на экране, проведенная с целью согласования цвета на бумаге, имела хоть какой-то эффект, в раскрывающихся меню Composite Print и/или Separation Printer нужно выбрать соответствующее устройство вывода. Ниже приведены описания опций этих меню.

- **Composite printer (Композитный принтер).** Это, как правило, принтер для получения пробных изображений наподобие устройств с термической возгонкой красителя, используемый для того, чтобы увидеть цвета перед получением негативов или созданием ламинированных изображений, предназначенных для имитирования цветов, отображаемых печатным станком.
- **Separation printer (Цветоделительный принтер).** Это рулонный офсетный печатный станок или другое устройство подобного действия, в котором используется множество печатных форм для разных цветов. К цветоделительным принтерам также относятся такие устройства как принтер с термической возгонкой красителя, которые наносят цвета CMYK по отдельности, создавая, по сути, отдельные цветные копии.

Установка исходных профилей по умолчанию

В диалоговом окне Color Management Preferences можно также задавать исходные профили по умолчанию. Для этого предназначены три вкладки (RGB, CMYK и Hexachrome) и два поля меню (Solid Colors и Image). Для каждой цветовой модели задаются свои исходные профили.

- **Solid Colors.** Этот профиль следует использовать для выбора устройства, в котором планируется получать основной набор цветов. Для цветов RGB таким устройством, как правило, является монитор, а для цветов CMYK — принтер (т.е. предполагаемый принтер для вывода на печать). На вкладке RGB следует использовать профиль, соответствующий монитору, что позволяет провести калибровку цветов, созданных в QuarkXPress или графическом редакторе.
- **Image.** Этот профиль нужно использовать для выбора устройства, которое создает основное количество изображений для импортирования. Для цветов RGB таким устройством является сканер или принтер, а в случае создания художественного произведения в QuarkXPress, Photoshop, Illustrator или других подобных программах им может быть и монитор. Для цветов CMYK таким устройством, как правило, является принтер.

Следует удостовериться в том, что используемые цветовые профили поддерживаются всеми программами, в которых создаются изображения и цвета, т.е. в QuarkXPress, графическом редакторе (Photoshop, Corel Photo-Paint или MetaCreations Painter и другие), а также в программах управления векторными изображениями (таких как Illustrator, FreeHand или CorelDraw). Практически каждая программа поддерживает средство Kodak CMM. Так что использование любой совместимой цветовой модели не вызовет никаких проблем.

Настройка типа преобразования цветов

Новинка!

Возможность настройки типа преобразования цветов представлена только в QuarkXPress 5.

С помощью опций, которые выбираются в меню Rendering Intent, определяется, каким образом QuarkXPress будет преобразовывать цвет из импортированных графических файлов в текущую цветовую гамму (цветовой диапазон) устройства вывода. В принципе, таким образом определяется, как QuarkXPress преобразует одну модель в другую, добиваясь подобности (эквивалентности) цветов в соответствующем диапазоне или точного совпадения цветов (даже если это приводит к "провалам" в цветовом спектре). Иногда после этого в некоторых изображениях появляются лишние цвета или проявляется нехватка оттенков.

Если речь идет о сканированных фотографиях, следует выбрать опцию Perceptual (По восприятию). Другие опции, такие как Saturation (Насыщенность), Relative Colorimetric (Относительная колометрия) и Absolute Colorimetric (Абсолютная колометрия), соответствуют изображениям, содержащим, в основном, области непрерывных цветов. К таким графическим файлам относится Illustrator EPS, который следует открывать в программе Photoshop, а сохранять в формате TIFF. Если вы сомневаетесь в правильности выбора, то укажите опцию Profile Default. Ниже каждая опция рассмотрена отдельно.

- **Perceptual** балансирует цветом в изображении при преобразовании исходного цветового диапазона в цветовой диапазон устройства вывода с учетом того, что фотография должна выглядеть естественно. Ее рекомендуется использовать для обработки фотографий.
- **Saturation** создает живые цвета при преобразовании исходного цвета в цветовой диапазон устройства вывода независимо от того, с каким качеством печатаются отдельные цвета. Она используется для диаграмм и другой простой графики типа слайдов, где цветам совершенно необязательно выглядеть естественными.
- **Absolute Colorimetric** никакой настройки цветов при выводе не делает. С ее помощью можно, к примеру, изображение с двумя цветами распечатать в одном цвете. Эта задача выполняется в тех случаях, когда принтер имеет ограниченный диапазон отображаемых цветов.
- **Relative Colorimetric** выполняет те же задачи, что и Absolute Colorimetric за исключением того, что сдвигает все цвета для согласования белой точки монитора с установками профиля монитора (уменьшает яркость устройства вывода или яркость монитора).

Калибровка импортированных цветов

Когда изображение загружается в QuarkXPress, надстройка Quark CMS по умолчанию применяет установки, заданные в диалоговом окне Color Management Preferences (описанные ранее в этой главе). При импортировании каждого файла вы можете изменять эти установки, используя вкладку Color Management диалогового окна Get Picture, изображенного на рис. 29.3. **Помните:** цветовая коррекция — это *попытка* согласования цветов, которая ничего не гарантирует. В диалоговом окне приведены следующие опции.

- В меню Profile (Профиль) можно выбирать профиль исходной программы, в которой создавалось изображение. Например, если вы укажете QuarkXPress по умолчанию

применять профиль монитора на том основании, что большинство изображений создаются на компьютере, а затем импортируется изображение, отсканированное на сканере Hewlett-Packard, то вам просто придется выбирать профиль используемого сканера. Если изображение имеет собственный цветовой профиль (изображения, созданные в программе Photoshop и некоторых других программах, могут иметь собственные цветовые профили), то в меню по умолчанию будет выставлена опция Embedded (Внедренный), которую нужно оставить, поскольку у того, кто внедрял в изображение профиль, были на то определенные причины.

- В меню Rendering Intent (Тип преобразования) можно заменить соответствующую установку, выбранную в диалоговом окне Color Management Preferences.
- В зависимости от того, какая модель используется в файле (RGB, CMYK или Hexachrome), вы можете выставить флажок опции преобразования в модель RGB, CMYK или Hexachrome. Эта опция указывает программе QuarkXPress, нужно ли калибровать изображение для вывода на определенном устройстве. Поскольку управление изображением обычно осуществляется согласно общим установкам документа, эта опция не используется.

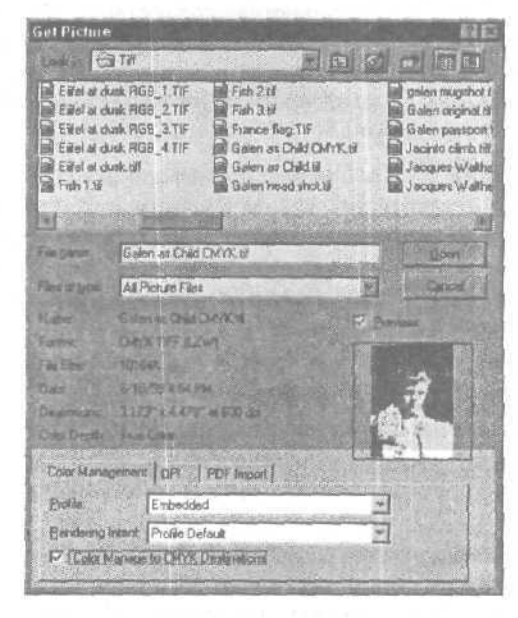


Рис. 29.3. Для отдельных импортируемых графических файлов вы можете менять установки управления цветом



Иногда, **для того чтобы** появились **настройки** вкладки **Color Management** приходится **ждать некоторое время.** Причина заключается **в** том, **что** надстройка **Quark CMS должна "открыть" файл, чтобы** определить, **какие опции являются** действительными.

Изменение профилей после импортирования

Всегда можно поменять профили после импортирования изображения. Для этого нужно выделить графический блок и использовать палитру Profile Information (Информация о профиле) (команда View⇒Show Profile Information). На рис. 29.4 изображено диалоговое окно сведений о профиле. Заметьте, что эта опция недоступна, если надстройка Quark CMS предварительно не установлена и не активизирована.



Рис. 29.4. ***После импортирования файла со специфической графикой вы можете изменить настройки управления цветом,*** *используя палитру Profile Information*

Если вы откроете документ QuarkXPress в копии QuarkXPress, в которой не установлена надстройка Quark CMS, то информация о профиле никуда не денется и будет храниться до тех пор, пока документ не будет открыт в QuarkXPress с установленной надстройкой Quark CMS.

Установка и обновление профилей

Если вы точно нс знаете, какой профиль используется в документе, то можете открыть диалоговое окно Usage (команда Utilities⇨Usage и щелчок на вкладке Profiles) и щелкнуть на кнопке Replace, чтобы открыть диалоговое окно, изображенное на рис. 29.5. Это диалоговое окно можно также использовать для обновления всех отсутствующих профилей или замены на профиль, который установлен в системе.

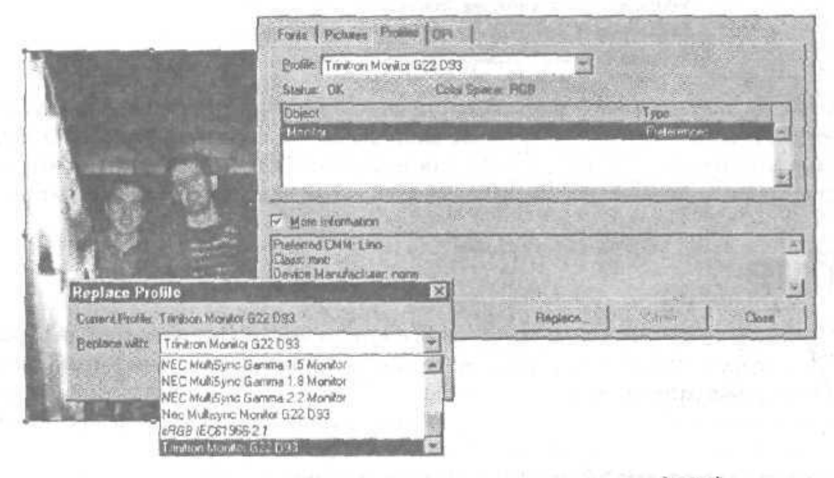


Рис: *29.5. Для замены профиля,* ***используемого в документе,*** *на другой используется диалоговое окно* ***Usage***

Заметьте, что в диалоговом окне Usage профиль заменяется для всех изображений, а на палитре Profile Information — только для выделенного изображения.

Настройка опций печати

Итак, после того как мы настроили профили Quark CMS и задали цвета или импортировали изображения, нам остается только откалибровать цвета для оптимального вывода на печать. Для этого в QuarkXPress имеются следующие опции.

- На вкладке Profiles (Профили) диалогового окна Print (Печать) (команда File⇨Print или комбинация клавиш <⌘+P> или <Ctrl+P>) выберите другой профиль для выходных данных вместо того, который использовался в документе по умолчанию. Это удобно при печати на другом принтере, отличном от используемого по умолчанию. На рис. 29.6 изображена вкладка Profile.

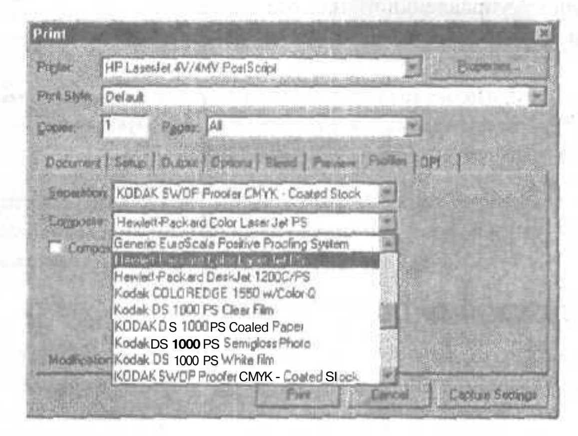


Рис. 29.6. На вкладке Profile диалогового окна Print вы можете менять цветовой профиль, Это весьма удобно при выводе на печать на другом принтере, поскольку QuarkXPress должна откалибровать выходные данные для этого устройства

- На той же вкладке можно выставить опцию Composite Simulates Separation, чтобы QuarkXPress выполнила композитное цветоделение документа. Эту опцию следует использовать при печати на принтере или другом устройстве вывода пробных оттисков перед тем, как печатать негативы документа для их использования на печатном станке,

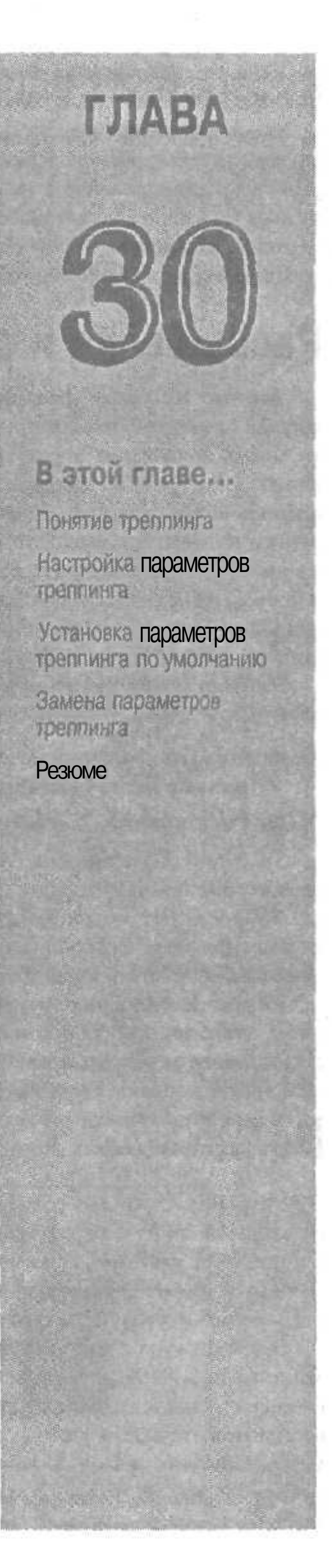
Резюме

Несмотря на то что точное согласование цветов невозможно по причине коренных различий в физической природе отображения оттенков на мониторе и бумаге, с помощью калибровки можно добиться уменьшения разницы между цветами при отображении на различных устройствах.

Чтобы цвет на мониторе и на бумаге не сильно различался, нужно правильно настроить яркость монитора и создать нормальные условия освещения на рабочем месте.

В самой программе QuarkXPress можно добиться точного воспроизведения цвета, используя для этого надстройку Quark CMS, которая определяет для QuarkXPress, какие ус'фойства применялись для создания графики, и на каких устройствах эта графика будет печататься. Вы всегда можете задать метод преобразования цветов из одного устройства в другое. Программа QuarkXPress позволяет менять цветовой профиль и тип преобразования до и после импортирования изображений. Профили, используемые в документе, настраиваются до печати, а также полностью заменяют одни цвета другими.

Треппинг



Цветовой треппинг, управляющий наложением смежных цветов при печати, является одним из мощнейших средств QuarkXPress. Проблемы, возникающие в процессе выполнения треппинга, могут поставить в тупик даже профессионала, не говоря уже о новичках. Если вы недостаточно хорошо знаете принципы проведения треппинга, то оставьте соответствующие настройки программы по умолчанию. Перед тем как использовать средства треппинга в QuarkXPress, вам следует изучить дополнительные книги о цветной полиграфии, переговорить с работниками типографии и поэкспериментировать с пробными файлами, которые не страшно испортить. Но зато, когда вы его изучите, то не пожалеете о потраченном на обучение времени.



Все изображения и фигуры **в этой главе** представлены **в черно-белом** цвете. **Чтобы** полностью прочувствовать эффекты, которые **описаны, нужно** просмотреть **на хорошем мониторе файлы в формате** TIFF, **представленные на компакт-диске, прилагаемом к книге. Также просмотрите цветную вклейку, в которой** про**иллюстрированы методы** цветовой **обработки документов.**

Понятие треппинга

Для чего нужен треппинг? Если вы печатаете на цветном лазерном принтере, на принтере с термической возгонкой красителя, на принтере с твердым тонером или на термовосковом принтере, то о треппинге можете забыть. Вы все равно не получите настолько точного изображения, чтобы беспокоиться о нем. Но если для печати вы используете фотонаборную машину или другое высокоточное устройство (особенно при выводе негативов), то вам понадобится приложить немало усилий, чтобы провести треппинг на самом высоком уровне. В любом случае вам необходимо предварительно изучить средства и принципы калибровки цветов в надстройке Quark CMS (описанной в главе 29), поскольку это поможет добиться высококачественного цвета в изображениях как на экране, так и на бумаге.

Если вам не терпится заняться треппингом, то все необходимые инструменты вы найдете в графическом редакторе, с помощью которого создаются изображения в формате EPS. Эти инструменты обеспечивают прекрасное управление настройками, изменяемыши в соответствии с предназначением изображений. Кроме того, если вы пользуетесь услугами сервисного центра, которое выполняет сканирование с высокой разрешающей способностью и проводит цветоделение документов, то узнайте, с помощью каких средств и инструментов у них выполняется треппинг. Если треппинг выполняется профессиональными дизайнерами и на высококачественном оборудовании, то хорошо подумайте перед тем, как приступить к его проведению самостоятельно.

Расширение и сжатие

Так что же такое треппинг? *Треппинг* корректирует границы цветных объектов, предотвращая появление неокрашенных областей между смежными цветами. Неокрашенные области могут появляться в результате несовпадений в негативах, печатных формах или неправильной настройки печатного станка. Всего этого можно избежать. Цвета совмещаются неправильно по-разному, но всегда это компенсируется либо *расширением*, либо *сжатием* одного из них. В результате компенсации объект становится чуть-чуть больше, и при наложении смежные объекты слегка перекрывают друг друга. Если один объект окружает другой, и первый объект слегка расширен и перекрывает второй, то такой процесс называется *сжатием* (choking). Если же мы растянем окруженный объект, он будет как бы вливаться в окружающий его объект. Этот процесс называется *расширением* (spreading).

Разница между сжатием и расширением заключается в положении двух объектов относительно друг друга. Ниже представлены основные принципы обоих процессов.

- Сжатие. Можно сказать, что в этом случае для внутреннего объекта резервируется меньше места (что в действительности представляет внешний объект большим).
- **Расширение.** Здесь внутренний объект становится большим, а внешний — меньшим.

То, какой объект делать большим, зависит от конкретного изображения, но обычно области разного цвета корректируют путем расширения более светлого цвета в более темный. Если же сделать наоборот, объекты будут выглядеть неестественно. Таким образом, при сжатии светлый фон поглощается фигурой более темного цвета, а при расширении более светлая фигура накладывается на темную. Если объекты смежные, всегда следует расширять более светлый элемент.

На рис. 30.1 изображены два описанных варианта треппинга. При расширении (слева) граница цвета внутреннего объекта немного расширяется, а при сжатии (справа) внешний цвет немного расширяется, перекрывая внутренний, что, по сути, делает площадь сжимаемого элемента меньшей, чем исходная. Направляющие линии обозначают размер внутреннего объекта. Легко видеть, что на изображении справа темный объект сжимается относительно светлого, причем изменяются реальные размеры обеих фигур (в данном случае уменьшается размер внутреннего объекта).

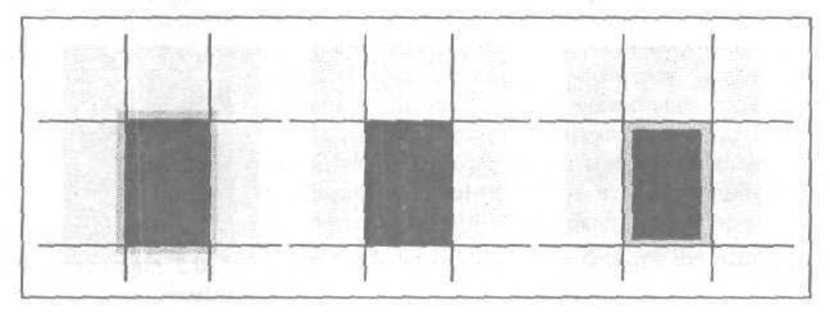


Рис. 30.1. Два вида треппинга: расширение (слева) и сжатие (справа); изображение в центре — идеальный вариант совмещения

Вытеснение и наложение

С помощью треппинга мы реально можем управлять *вытеснением* и *наложением* цветов. По умолчанию при расположении одного элемента на другом проводится вытеснение (замещение) цвета (при этом удаляется цвет нижнего элемента), Если вы, например, разместите два прямоугольника один поверх другого, они будут распечатаны примерно так, как изображено в правой части рис. 30,2. Если вы станете печатать темный прямоугольник поверх светлого, бумажная копия будет выглядеть так, как изображено в левой части рис. 30.2. При наложении цветов при печати они будут смешиваться, создавая тем самым третий цвет, как изображено слева, а при вытеснении цвета — разделяться, как изображено в правой части рисунка.

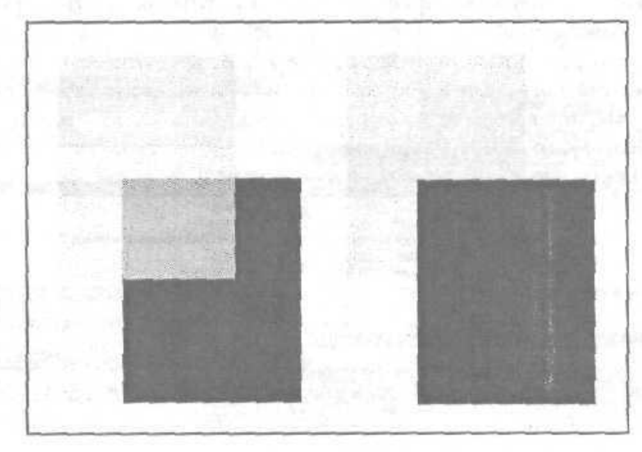


Рис. 30.2. Два варианта ***треппинга: наложение*** *(слева) и вытеснение (справа)*

Настройка параметров треппинга

Настройка параметров треппинга при цветоделении осуществляется в диалоговом окне Trap Specifications (Параметры треппинга), изображенном на рис: 30.3. (Для открытия этого диалогового окна используются команды Edit⇨Colors (Правка⇨Цвета) или комбинация клавиш <Shift+F12>. В нем нужно сначала выбрать цвет, а затем щелкнуть на кнопке Edit Trap (Настройка треппинга)) Но по умолчанию настройка параметров треппинга осуществляется на вкладке Trapping (Треппинг) диалогового окна Preferences, которое открывается с помощью команд Edit⇨Preferences⇨Preferences, а также комбинации клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y> (в следующем разделе рассмотрены параметры треппинга по умолчанию).

Цвета объектов и фона

В заголовке диалогового окна Trap Specifications указан цвет, для которого задаются значения треппинга. Его называют *цветом объекта.* (На рис, 30.2 параметры треппинга заданы для голубого цвета). В списке Background Color (Цвет фона) перечислены все заданные в документе цвета за исключением цветов меток. Вам не обязательно перенастраивать цвета меток, определив их в качестве фоновых, поскольку они полностью покрывают

остальные цвета. Кроме того, белый цвет не "смешивается" с другими цветами, поскольку он представляется чистой бумагой без красок. Поэтому несовместимость других цветов с белым при выводе на печать не проявляется.

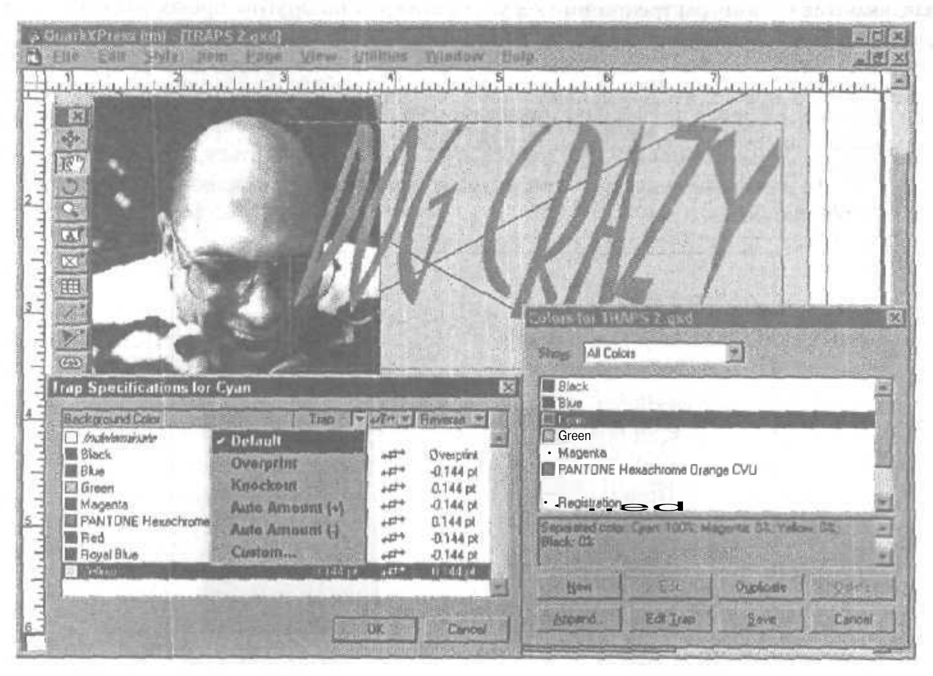


Рис. 30.3, Диалоговое окно Trap Specifications

В перечне фоновых цветов имеется один цвет, который не задается с помощью команд Edit⇨Colors: Indeterminate (Неопределенный). Возможно, это один из самых странных терминов в словаре треппинга QuarkXPress. Indeterminate — это причудливый способ, используемый для описания элементов, цвет которых невозможно однозначно интерпретировать (например, цветная фотография или переход объектов со множеством цветов). Он используется в QuarkXPress для представления фона со множеством цветов, для которых информацию о треппинге задать просто невозможно, или в том случае, если между различными параметрами возникают конфликты.

Опция Background Color

Для установки опций в диалоговом окне Trap Specifications нужно вначале выделить фоновый цвет, для которого требуется задать параметры треппинга, а затем открыть меню Trap, По сути, вы задаете связь между цветом, указанным в заголовке диалогового окна (на рис, 30.3 задаются параметры треппинга для голубого цвета), и цветом, выделенным в списке Background Color, Эта связь задается для тех случаев, когда объект, цвет которого задан в диалоговом окне, перекрывает объект, цвет которого выделен. На рис. 30.3 задаются параметры треппинга для тех случаев, когда голубые объекты находятся поверх объектов с другими цветами.

Величина треппинга

В раскрывающемся меню Trap представлено шесть опций (см. рис. 30.3), С их помощью устанавливаются параметры треппинга между выбранными цветами.

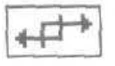
- **Default (По умолчанию).** При выборе этой опции программа QuarkXPress сама выбирает параметры треппинга, а также определяет, сжимать или расширять цвет объекта. Установки на вкладке Trapping диалогового окна Default Document Preferences определяют параметры, согласно которым QuarkXPress принимает решения по установке параметров треппинга.

  В списках Trap (Прямой треппинг) и Reverse (Обратный треппинг) программы QuarkXPress значения, отличающиеся от значений, заданных по умолчанию, помечаются звездочкой (*). (В следующем разделе мы подробно изучим раскрывающееся меню Reverse).
- **Overprint (Наложение).** При выборе этой опции цвет будет печататься поверх фонового цвета, т.е. краски будут смешиваться. Отметьте, что цвет объекта должен быть более темным, чем заданный в опции Overprint Limit (Предельное значение наложения) вкладки Trapping диалогового окна Default Document Preferences.
- **Knockout (Вытеснение).** Эта опция урезает "дыру" в фоновом объекте, причем треппинг не выполняется. Таким образом, незначительное несогласование при печати приводит к промежутку между двумя цветами.
- **Auto Amount (+).** При выборе этой опции программа QuarkXPress расширяет цвет объекта по направлению к выбранному фоновому цвету. Значения треппинга задаются в диалоговом окне Default Document Preferences.
- **Auto Amount (-).** При выборе этой опции QuarkXPress сжимает цвет объекта выделенным фоновым цветом. Значения треппинга задаются в диалоговом окне Default Document Preferences.
- Custom. С помощью этой опции задаются собственные значения треппинга.

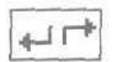
При вводе отрицательного значения треппинга цвет объекта сжимается фоновым цветом. При вводе положительного значения треппинга цвет объекта расширяется по направлению к фоновому цвету. Разница практически не видна (как описано ранее и показано на рис. ЗОЛ) невооруженным глазом и обычно играет роль только при работе с тонкими элементами: текст и линии. Если объект с фоновым цветом тонкий или сам цвет попадает в диапазон светлых оттенков, применяется расширение. В противном случае используется сжатие.

Опция Relationship

Опция Relationship позволяет выбирать тип треппинга: зависимый или независимый.



Зависимый треппинг отмечается с помощью такого символа.



Независимый треппинг отмечается с помощью этого символа.

Зависимый треппинг QuarkXPress выполняется автоматически, основываясь на установках, заданных в диалоговом окне, в ситуации, когда цвет из диалогового окна находится позади выделенного в списке фонового цвета. Например, если вы сначала определите треппинг

для случая, когда голубой цвет перекрывает синий, то зависимый треппинг будет означать, что QuarkXPress автоматически задаст параметры для случая, когда синий цвет перекроет голубой, основываясь на опциях, заданных для перекрытия голубым цветом синего. Ну а независимый треппинг означает, что для каждого случая вы должны задавать отдельные параметры вручную.

Меню Reverse

При использовании двух цветов в независимом треппинге в раскрывающемся меню Reverse следует указать тип треппинга для обратного варианта. Например, если вы задаете треппинг при перекрытии голубого цвета синим и хотите независимо задать параметры треппинга для перекрытия синего цвета голубым, то сначала сделайте связь независимой, а затем укажите в этом меню величину трелпинга для случаев, когда синий цвет перекрывает голубой. В раскрывающемся меню Reverse представлены те же опции, что и в раскрывающемся меню Trap, описанном ранее в этой главе.

Если из раскрывающегося меню Reverse мы выберем опцию для двух цветов с зависимой связью, то QuarkXPress соответствующим образом откорректирует и исходную связь. Поскольку связь является зависимой, то одно направление автоматически повлияет на установки другого.

Установка параметров треппинга по умолчанию

На вкладке Trapping диалогового окна Preferences, изображенного на рис. 30.4, задаются установки по умолчанию. Для их настройки на данной вкладке имеется несколько опций, описанных в следующих подразделах.

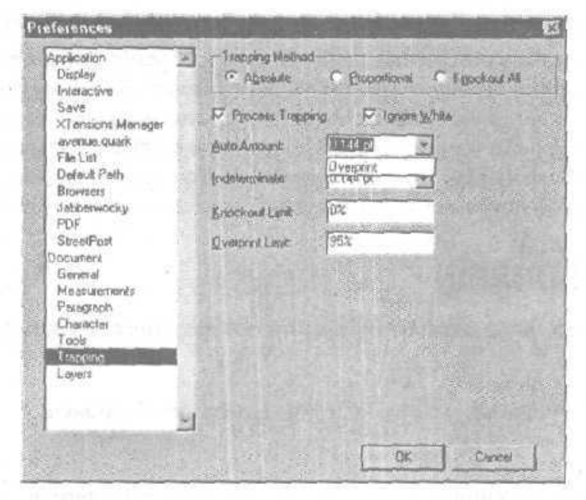


Рис. 30.4. На вкладке Trapping диалогового окна Preferences вы можете устанавливать параметры треппинга по умолчанию

Раздел Trapping Method

Опции раздела Trapping Method (Метод треппинга) определяют, будет ли QuarkXPress использовать значения треппинга, заданные в поле Auto Amount, или же программа подкорректирует треппинг, основываясь на насыщенности смежных цветов. Если вы выберете метод Absolute (Абсолютный), то для проведения треппинга программа использует значения, заданные в поле Auto Amount. Если же вы укажете метод Proportional (Пропорциональный), то QuarkXPress рассчитает новые параметры треппинга, основываясь на значении, введенном в поле Auto Amount, а также на относительной насыщенности смежных цветов. Третьим методом является Knockout All (Вытеснение всех), выбор которого приведет к отключению треппинга и деактивации остальных параметров в этом диалоговом окне. По умолчанию выбран метод Absolute.

Опция Process Trapping

С помощью этой опции вы управляете выполнением программой треппинга при выводе негативов CMYK, Если опция Process Trapping (Треппинг композитных цветов) выставлена, то при определении параметров треппинга QuarkXPress проанализирует параметры печатных форм для каждого композитного цвета. Например, если вы поместите объект светло-синего оттенка на темно-синий фон, то при цветоделении в режиме CMYK в обоих объектах будет использоваться голубая составляющая. QuarkXPress не станет применять треппинг, поскольку голубой цвет для обоих объектов представлен на одной печатной форме и несогласования цветов не возникает. А вот другие три цвета модели CMYK, используемые при форматировании оттенков изображения, могут не согласовываться, поскольку они представляются собственными печатными формами. Поэтому QuarkXPress не будет определять параметры треппинга для этих цветов на основе связи с печатной формой для голубой составляющей. Выражаясь другими словами, если включить данную опцию, QuarkXPress будет рассчитывать треппинг для печатных форм, а не для отдельных цветов.

Но если два голубых оттенка представлены технологическими цветами модели PANTONE и таким образом выводились на печать на отдельные печатные формы, то QuarkXPress потребует регистрации этих двух цветов, поскольку каждый из них выводится на отдельную печатную форму.

Опция Ignore White

Если вы выберете опцию Ignore White (Игнорирование белого цвета), то QuarkXPress будет применять треппинг к текущему объекту по отношению ко всем объектам небелого цвета, которые примыкают или находятся позади текущего объекта. В противном случае QuarkXPress рассчитает параметры треппинга, основываясь на установках Indeterminate и спецификации треппинга для всех остальных цветов (включая белый), примыкающих или находящихся позади объекта. Эта опция устанавливается по умолчанию, поскольку она позволяет применить метод вытеснения к элементам белого цвета. Если же ее отключить, то элементы белого цвета будут перекрываться остальными элементами, что может привести к нежелательным последствиям.

Если в качестве метода треппинга мы выберем Absolute и включим опцию Process Trapping, то QuarkXPress наполовину уменьшит значение, заданное в поле Auto Amount, и применит его к темному оттенку в каждой печатной форме. Таким образом, если в поле Auto Amount выставлено значение 0,144 пункта, и у вас имеются два объекта синего цвета, оттенок одного из которых близок *к* голубому, то компонент более темного объекта будет сжиматься со значением 0,77 пункта, а не 0,144 пункта.

Опция Auto Amount

Эта опция задает величину треппинга, на основе которой программа автоматически рассчитывает значения опций Default (По умолчанию), Auto Amount (+) и Auto Amount (-), представленных в диалоговом окне Trap Specifications. Вы можете вводить значение от 0 до 36 пунктов с шагом 0,001. Если вы хотите, чтобы значение было большим (для наложения цветов), то в раскрывающемся меню выберите опцию Overprint (Наложение). По умолчанию задается значение 0,144 пункта.

Опция Indeterminate

Установки опции Interdeterminate указывают программе QuarkXPress, каким образом применять треппинг к объектам, которые примыкают к многоцветным объектам или объектам неопределенного цвета, а также к импортированной цветной графике. Как и Trapping Method, эта опция применяется только к цветам, установленным в поле Default диалогового окна Trap Specification. Вы можете выставлять значение от 0 до 26 пунктов с шагом 0,001 пункт, как и в опции Overprint. По умолчанию выставляется значение 0,144 пункта.

Опция Knockout Limit

Опция Knockout Limit (Предельное значение вытеснения) указывает программе QuarkXPress, когда автоматически вытеснять цветной объект из его фона (по сути, для вытесняемого объекта треппинг просто отменяется). По умолчанию значение данного параметра выставляется равным нулю. Это означает, что объект не будет вытесняться из фона, пока он остается белым (т.е. 0% темного в фоновом цвете). Обычно это значение предпочитают оставлять равным 0. Однако если вы захотите отключить треппинг для объектов светлых цветов по сравнению с фоном темного цвета (чтобы сохранить оттенки объекта, к которому треппинг применять не требуется), то можно немного увеличить это значение.

Опция Overprint Limit

Значение опции Overprint Limit (Предельное значение наложения) указывает программе QuarkXPress, когда цветной объект следует печатать поверх. Вы можете задавать любое значение от 0 до 100 с шагом 0,1. Если вы введете значение 50%, то QuarkXPress проведет наложение для всех цветов, параметры треппинга которых заданы как Overprint (Наложение) и насыщенность которых составляет как минимум 50%. В противном случае треппинг к цвету будет применяться на основе значений параметров Auto Amount и Trapping Method. Это ограничение влияет на черные объекты независимо от того, был ли установлен черный цвет как Auto или Overprint. По умолчанию выставляется значение 9%.

Замена параметров треппинга

По причине того, что треппинг сильно зависит от элементов, к которым он применяется, одних инструментов треппинга, действие которых основано только на связях между цветами, недостаточно. Поэтому программа QuarkXPress предоставляет возможность заменять параметры треппинга для выбранных объектов.

На палитре Trap Information программы QuarkXPress вы можете задать параметры треппинга для любого элемента выбранного объекта: фона, рамок (внутренних, внешних, а также

сложных), отступов (внутри сложных рамок), изображения и текста. Отметим, что если выделен текст, то на палитре представляются элементы задания треппинга для текста, а если выделено изображение, то отображаются параметры треппинга для изображений. Для линий представлены несколько другие опции, поскольку в них нет фона.

Независимые инструменты треппинга

Инструменты треппинга QuarkXPress великолепно подходят для работы с однотонными цветными элементами — линиями, текстом и фоном, созданными в QuarkXPress. Но для некоторых типов элементов приходится использовать инструменты независимых производителей. Например, если мы создаем логотип в формате EPS и помещаем его в фотографию, созданную в формате TIFF (например поверх), то установки треппинга QuarkXPress применяться к нему не будут. Причина заключается а том, что QuarkXPress не может детально проанализировать файлы EPS. В принципе, документ будет напечатан нормально, но если в процессе просмотра конечного результата становится ясно, что треппинг необходим, можно воспользоваться сторонними средствами треппинга.

Одно из решений заключается в использовании программы, подобной ScenicSoftTrapWise (www.scenicsoft.com), которая позволяет выполнять треппинг в файлах EPS и DCS. Естественно, если вы не являетесь экспертом в области треппинга, то лучше самостоятельно ее не использовать, а обратиться в сервисный центр.

Для локальной замены треппинга нужно вначале отобразить палитру Trap Information (команда View⇨Show Trap Information или комбинация клавиш <Option+F12> или <Ctrl+F12>). Содержимое палитры зависит от типа выделенного объекта, но независимо от содержимого палитра применяется одинаково. На рис. 30.5 палитра Trap Information изображена для графического блока с рамкой.

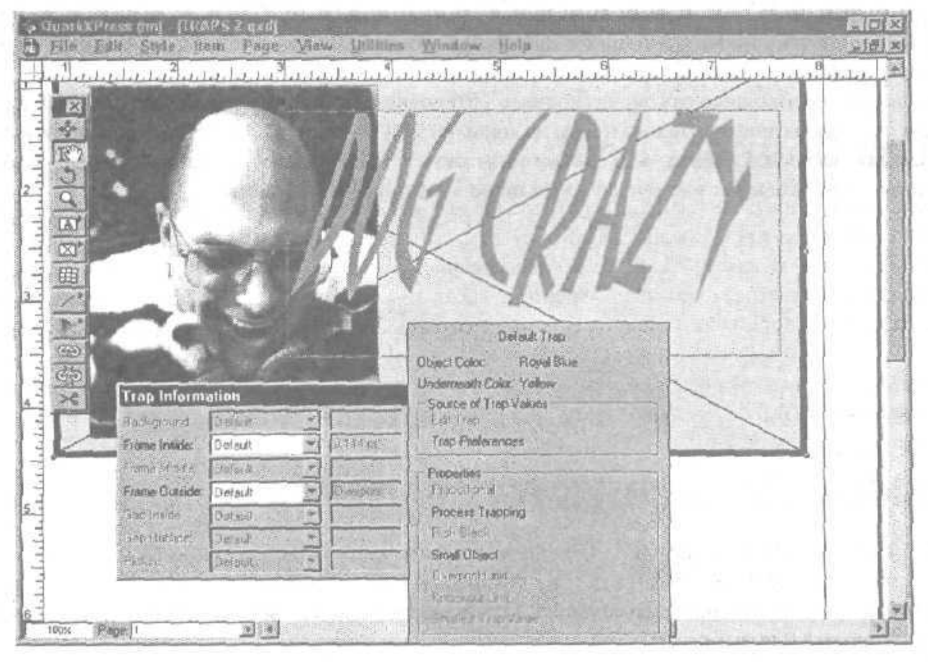


Рис. 30.5. На палитре ***Trap Information вы можете*** *заменять установки* ***треппинга для выделенных*** *элементов*

Просмотр установок по умолчанию

На рис. 30.5 для двух элементов графического блока, к которым применяется треппинг, выставлена опция Default (По умолчанию) (показанная в среднем столбце). Она означает, что используются все установки, которые выставлены в диалоговом окне Trap Specifications и на вкладке Trapping диалогового окна Preferences. По причине огромного количества различных комбинаций цветов довольно трудно сказать, каким образом будет выполняться треппинг для каждой комбинации. Поэтому справа в отдельном окне QuarkXPress отображает установки, заданные по умолчанию. Как видно на рис. 30.5, установки, заданные по умолчанию, следующие.

- По умолчанию величина треппинга цвета рамки с цветом изображения внутри нее и/или фоном графическим блока равна 0,144 пункта (Эта установка предназначена для автоматического проведения треппинга в данном документе).
- По умолчанию величина треппинга цвета рамки с цветом вне нее (примыкающим) равна Overprint (Наложение), поскольку цвет фонового объекта белый и выполнять треппинг для него нет необходимости.

Резюме

Треппинг — это гарантия того, что при выводе на печать между смежными цветами не образуются неокрашенные области. Иногда, конечно вам потребуются детальные консультации экспертов в области подготовки к печати, чьи глубокие познания дают возможность гарантировать высокое качество изображений без некрасивых промежутков вследствие несогласованности цветов или искажения изображений по причине чрезмерного перекрывания в процессе треппинга. Установки, задаваемые программой QuarkXPress по умолчанию, позволяют оперировать такими основными цветными элементами как рамки, фон, а также иллюстрации, созданные в QuarkXPress.

Если нам необходимо откорректировать установки треппинга QuarkXPress, то инструменты для отдельных цветов можно найти на палитре Color (Цвет), а средства корректировки настроек для всего документа — в диалоговом окне Preferences. Вы также можете задавать треппинг для отдельных элементов на палитре Trapping Information.

Управление проектами



В этой части...

С настольными издательскими системами могут работать как отдельные лица, так и целые группы дизайнеров. Но чаще всего при разработке издательских проектов приходится организовывать работу целого коллектива людей: верстальщиков, наборщиков, дизайнеров, художников и т.д.

Объединить деятельность различных людей в едином процессе довольно непросто. Прежде всего следует добиться целостности конечного результата проекта, для которого необходимо выработать единую концепцию, несмотря на разницу во взглядах отдельных разработчиков. Этого можно достичь путем строгого управления и руководства проектом. Но при управлении проектами, как правило, всегда необходимо решать также и различные технические проблемы. В частности, для того чтобы добиться слаженности в работе всех участников проекта, необходимо решить вопрос совместного использования документов. QuarkXPress располагает прекрасными средствами для решения таких проблем. В этой издательской системе представлены наборы средств, предназначенные именно для совместной работы людей над документом или над набором документов. Все эти средства, необходимые для управления файлами общего пользования, можно найти в стандартной версии QuarkXPress.

В этой части мы опишем, каким образом с помощью QuarkXPress можно организовать управление производственным процессом и обеспечить слаженность работы членов рабочих групп при разработке проектов. Даже если читатель работает с QuarkXPress один, строгая систематизация и стандартизация файлов могут существенно облегчить ему работу, а также сэкономить время художникам и дизайнерам, которые будут иметь дело со множеством документов.

ГЛАВА 31

Совместная деятельность в рабочей группе

В этой главе...

Совместное использование электронных файлов

Организация файлов QuarkXPress

Совместное использование файлов проекта и элементов документов

Резюме

В процессе создания публикации редко бывает задействован только один человек. Обычно создателями текста и графики являются люди с различной квалификацией, которые вместе и разрабатывают конечный макет. Поэтому для разработки издательских проектов создаются рабочие группы. Ключом эффективной и слаженной деятельности рабочей группы, особенно в эпоху бурного развития Internet, является обеспечение взаимодействия между ее членами. Когда сотрудники не имеют возможности лицезреть друг друга, но при этом работают с одной и той же информацией согласно одним стандартам, вопрос обеспечения данными встает особенно остро. Для налаживания связей в рабочей группе система QuarkXPress обеспечивает оптимальное соотношение между индивидуальной работой и работой в группе, позволяя совместно использовать в сети файлы общего назначения и импортировать необходимые элементы из одного документа в другой,

Совместное использование электронных файлов

При организации работы группы над проектом в первую очередь следует пристально рассмотреть вопрос совместного использования файлов. Совместное использование файлов можно осуществить с помощью сетевого сервера или узла FTP. Можно также распределить файлы по каналам электронной почты или совместно использовать набор элементов, содержащихся на мастер-копии компакт-диска. При этом следует удостовериться в том, что все пользователи располагают соответствующими правами доступа, паролями, а также знают место хранения нужных им файлов. Предоставление пользователям

такой информации поможет сэкономить массу времени, которое обычно тратится на преодоление различных неувязок при разработке проектов. Естественно, все файлы проекта должны быть зарезервированы и регулярно обновляться.



Некоторые организации предоставляют всем членам рабочей группы одинаковый доступ ко всем файлам компании. Но такая стратегия является далеко не лучшей. Например, если коснуться хотя бы вопросов программного обеспечения и шрифтов, то при предоставлении свободного доступа ко всем программным файлам можно с легкостью нарушить лицензионные соглашения, что приведет к довольно неприятным последствиям.



Чтобы получить подробную информацию о сетях и совместном использовании файлов, см. главу 5.

Систематизация файлов

В процессе установки папок проекта на сервере или на других совместно используемых носителях файлы желательно систематизировать. Их можно организовывать по разным признакам: согласно сложности проекта, типу файлов, условиям выполнения работ и т.д. Если, например, компания выпускает только одну или две периодические публикации, то можно создать отдельную папку для каждого проекта (содержащую подпапки для всех проектов), папку с совместно используемой графикой, папку с рекламными объявлениями, папку с совместно используемыми шрифтами и папку с лицензированными на узле утилитами, такими как Suitcase. На рис. 31.1 показан сетевой сервер Mac, который используется издательством журнала *5280 Magazine*. Внештатные сотрудники получают доступ к серверу через Internet с помощью утилиты AppleShare, установленной в их компьютерах Macintosh.

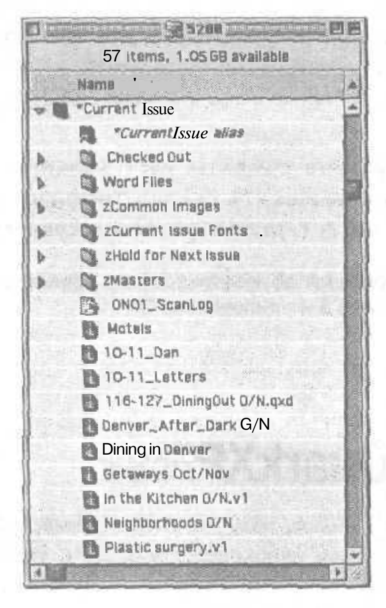


Рис. 31.1. ***Сервер*** *5280 содержит папку для* ***текущего издания*** *5280 Magazine,* ***в котором*** *содержатся все* ***файлы QuarkXPress вместе с*** *подпапками* ***для*** *графики,* ***шрифтов и т.д. В других папках*** *содержатся* ***совместно используемые*** *шаблоны,* ***файлы программного обеспечения, рекламные данные и базы данных***

Присвоение имен файлам

Чтобы обеспечить слаженность в рабочей группе, необходимо выбрать оптимальный метод присвоения имен файлам. Во-первых, имена должны быть понятны всем сотрудникам, которые работают с этими файлами. Такие имена файлов как Cover или CoverFinal либо совсем ужасное CoverFinalFinal понятны только тому, кто их присваивал, но никак не остальным членам рабочей группы. А вот взглянув на имя *Buzz* Cover 09/01.qxd, любой член группы сразу поймет, что этот файл QuarkXPress был создан в сентябре 2001 года и является изданием информационного бюллетеня *Buzz*. Соответственно, для присвоения имен файлам необходимо разработать систему их классификации. Ведь если не использовать никаких правил именования, то все станут "обзывать" файлы, как им заблагорассудится, не задумываясь о том, понятны ли эти имена другим пользователям или нет.

Очень важно, чтобы файлы соответствовали стандартам операционной системы Mac или Windows, в одной из которых вы работаете. Но если все файлы ваших проектов рассчитаны на использование только в одной платформе, то в другой платформе вы их не откроете. Самый простой способ избавления от проблем, связанных с межплатформенной передачей файлов, заключается в установке таких правил присвоения имен, которые будут соответствовать стандартам как Mac, так и Windows.

- **Длина имен файлов не должна превышать** 27 **символов.**
- **Всегда необходимо добавлять расширение файлов для Windows (которое увеличивает на *4* символа исходное имя. Предел количества символов в имени файла в Mac — 31).** Для документов нужно использовать расширение .QXD, для шаблонов — .QXT, для вспомогательных словарей — .QDT, для стилей принтера — .QPJ, а для кернинговой таблицы — .KRN. Типичными расширениями для межплатформенной графики являются .TIF для файлов TIFF, .EPS для Encapsulated PostScript, .BMP и .RLE для растровой графики Microsoft (файлы с расширением .BMP), .GIF для Graphics Interchange Format, .PDF для Acrobat Portable Document Format, .WMF для метафайлов Windows, .PSD для Adobe Photoshop, .CDR для файлов CorelDraw и .SCT или .CT для Scitex. Что касается текстовых документов, то для Microsoft Word используется расширение .DOC, для HTML — .HTM, для WordPerfect — .WDP, для Rich Text Format — .RTF, а для простого текста (также известного как ASCII) используется расширение .TXT.
- **Никогда не используйте в именах файлов символы вертикальной черты (|), двоеточия (:), звездочки (*), двойных кавычек ("), символ "меньше" (<), символ "больше" (>), знак вопроса (?), косую черту (/) или обратную косую черту (\).**



Для получения подробной **информации об использовании** файлов в межплатформенных целях обратитесь к главе **5 и приложению D.**

Организация файлов QuarkXPress

Теперь, определив метод присвоения имен файлам, которые будут совместно использоваться в сети, Internet, на компакт-дисках и т.д., вам необходимо собрать и укомплектовать все те файлы, которые планируется использовать совместно. Во-первых, нужно организовать все совместно используемые шрифты, графику и программное обеспечение, которое затем

можно свободно распределить. Что касается QuarkXPress, то некоторые программные файлы этой издательской системы можно хранить в месте общего доступа. Их можно получить из основной папки XPress Preference. Там же можно получить профили управления цветом, кернинговые таблицы и вспомогательные словари.



К нашему великому сожалению не все файлы установок являются межплатформенными (как известно, только с межплатформенными файлами можно работать на обеих платформах).

Использование файлов установок QuarkXPress

Файл XPress Preference, который находится в папке Preferences, корневой папки QuarkXPress (рис. 31.2), содержит много различных установок, задаваемых по умолчанию, а также другую информацию, включая следующие сведения,

- Установки в разделе Application диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>), с помощью которых можно управлять средствами QuarkXPress Smart Quotes (Интеллектуальные кавычки) и Auto Save (Автоматическое сохранение).
- Установки, заданные без открытия документов в разделе Document диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences). С их помощью можно управлять средствами Auto Page Insertion (Автоматическая вставка страницы), Auto Leading (Автоматический интерлиньяж) и Trapping (Треппинг).
- Любые таблицы стилей, цвета, наборы H&J (установки автоматического переноса и выравнивания строк), списки, а также параметры пунктирных и двойных линий, созданные без открытия документов.
- Изменения, сделанные по умолчанию в таблицах кернинга и межсимвольного расстояния, исключения автоматического переноса, а также вспомогательный словарь, созданный по умолчанию.

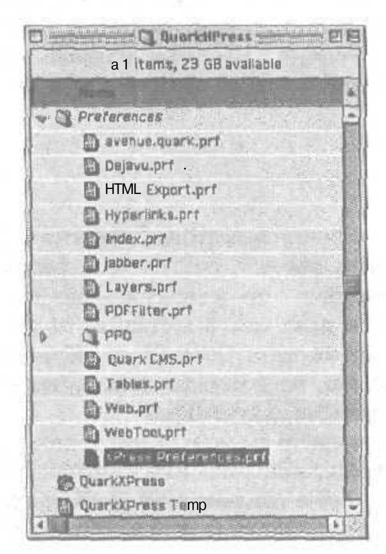


Рис. 31.2. Файл установок QuarkXPress

Очень важно, чтобы все пользователи совместно использовали одни и те же установки, которые можно хранить в мастер-копии файла XPress Preferences на сервере. Всем пользователям потребуется перетащить эту копию в свои папки Preferences корневой папки QuarkXPress (этот файл невозможно переименовать). При работе в межплатформенной среде необходимо поддерживать отдельные версии файла XPress Preferences для Mac и Windows, поскольку они разные.



Если текущий файл XPress Preferences содержит все необходимые установки, то эти установки можно применять ко всем предварительно созданным документам. Для этого нужно открыть документ и щелкнуть на кнопке Use Xpress Preferences (Использовать установки QuarkXPress) в диалоговом окне Non-matching Preferences. (Во вновь создаваемых документах всегда используются текущие установки XPress Preferences).

Профили CMS

При открытии документа QuarkXPress проверяет, использовался ли при его создании цветовой профиль Quark CMS, которого нет в системе. Если такой профиль действительно использовался, то в диалоговом окне будет приведено предложение изменить требуемый профиль. Перед печатью обязательно необходимо добавить тот профиль, который обеспечивает корректную калибровку цветов,

Но если вы планируете переместить документ обратно в систему, где имеется требуемый профиль, то ни о чем беспокоиться не стоит, поскольку ссылка на отсутствующий в другой системе профиль сохраняется (если его намеренно не переместили).

В системе Mac цветовые профили хранятся в подпапке ColorSync Profiles папки Preferences системной папки. В среде Windows профили хранятся в папке SYSTEM\COLOR в той же папке, что и файлы операционной системы Windows. Цветовые профили в системах Mac и Windows несовместимы, поэтому в случае необходимости работы в межплатформенной среде и добавления профилей в одну из платформ следует запросить у производителя профили для обеих платформ.

Цветовые профили можно также хранить в другой папке по своему усмотрению, указывая ее с помощью опции Auxiliary Profile Folder (Пользовательская папка профилей) в диалоговом окне Profile Manager (команда Utilites⇨Profile Manager). Цветовые профили, используемые в работе, гораздо удобней хранить именно в одной папке, не смешивая их с цветовыми профилями, установленными по умолчанию.

Кернинговые таблицы

В отличие от многих других установок изменения кернинговых таблиц хранятся в файле XPress Preferences и по умолчанию используются для всех создаваемых документов независимо от того, был ли открыт документ при внесении этих изменений. Они не будут применяться для предварительно созданных документов, даже если вы, открыв эти документы, щелкните на опции Use XPress Preferences. Кроме того, QuarkXPress обеспечивает экспортирование и импортирование кернинговых таблиц, предоставляя этим возможность перемещения информации о кернинге между уже созданными документами.

После изменения значений кернинга для отдельных гарнитур вы можете экспортировать новые значения в виде текстового файла, который затем можно импортировать в другие документы- На рис. 31.3 показано диалоговое окно Edit Kerning Table (команда Utilites⇨Kerning Edit, щелчок на кнопке Edit после выбора шрифта, значение кернинга для которого требуется изменить). В нижней части диалогового окна находится кнопка Export, с помощью которой

создается файл кернинга, и кнопка Import, с помощью которой загружаются предварительно созданные кернинговые файлы. При выборе опции Export откроется другое диалоговое окно, в котором необходимо указать имя и размещение будущего файла кернинговой таблицы. При импортировании кернинговых таблиц открывается похожее диалоговое окно. Значения кернинговой таблицы показаны в списке Kerning Pairs диалогового окна Edit Kerning Table.

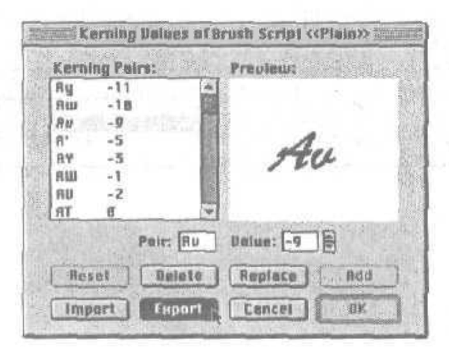


Рис. 31.3. Экспортирование информации о кернинге для указанного шрифта

Путем периодического экспортирования кернинговых таблиц и последующего импортирования их в QuarkXPress, не открывая при этом никаких документов, мы можем обновлять глобальные установки в файле XPress Preferences. Эти новые значения кернинга будут использоваться во всех будущих документах.



Структура кернинговых файлов одинакова в обеих платформах, поэтому вы можете импортировать кернинговые пары из Mac в Windows и наоборот. При работе с QuarkXPress в Windows следует удостовериться, что в качестве типа файлов выбраны All Files, или добавить в кернинговый файл в системе Mac расширение .KRN, чтобы файлы с этим расширением появились в диалоговом окне импортирования.

Вспомогательные орфографические словари

Вспомогательные словари представляют собой отдельные файлы, используемые в качестве приложении к орфографическому словарю QuarkXPress. Вы можете создать вспомогательный словарь, открыв диалоговое окно Utilites⇨Auxiliary Dictionary, добавляя в него специфические слова для проекта, а затем использовать этот файл совместно с другими пользователями. Иные пользователи могут копировать этот словарь на свои жесткие диски и открывать его при работе с документами (опять же, в диалоговом окне, открываемом командой Utilites⇨Auxiliary Dictionary).



Для получения подробной информации о создании и использовании вспомогательных словарей обратитесь к главе 13.

Вспомогательные словари QuarkXPress представляют собой простые текстовые файлы, в которых все слова перечислены в алфавитном порядке с символом конца абзаца после каждого слова. Это существенно облегчает работу в текстовом процессоре при редактировании или объединении вспомогательных словарей.



Вспомогательные словари разных платформ несовместимы. Поэтому их нельзя импортировать из Mac в Windows и наоборот.

Совместное использование файлов проекта и элементов документов

Решив все вопросы, связанные с управления файлами программного обеспечения, мы можем начинать собирать и комплектовать файлы содержимого (графические и текстовые файлы), а также файлы макета (шаблоны QuarkXPress, документы, библиотеки и т.д.), необходимые для проекта. После размещения этих файлов на совместно используемом носителе их нужно регулярно обновлять, а также извещать других пользователей о поступлении обновленных файлов. На рис. 31.4 показана папка проекта, а также все элементы, необходимые для компоновки проекта.

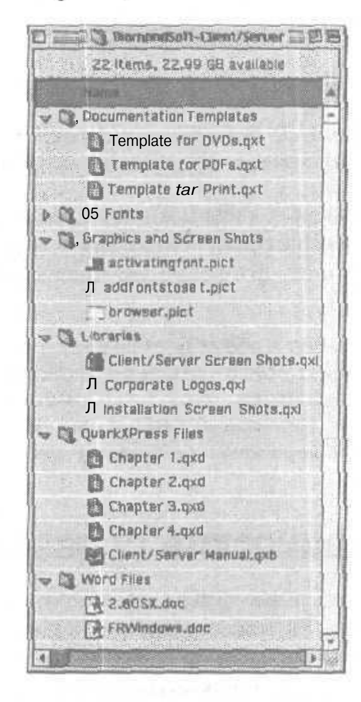


Рис. 31,4. В папку проекта можно включить шаблоны, библиотеки, шрифты, графику и текстовые файлы, используемые для создания проекта

Графические и текстовые файлы

Возможно, большинство элементов, используемых для стандартизации, являются исходными, например, текст и графика, используемые в официальных документах, особенно такие привычные объекты как логотипы, которые применяются во множестве документов. Для того чтобы гарантировать применение пользователями самых последних версий этих стандартных элементов, их следует хранить в стандартной папке (в каждом компьютере или на сетевом накопителе). Особенно это удобно, когда при создании документа вначале используется текстовой или графический элемент. Но при этом нужно учитывать, что при их изменении после импортирования, возможно, потребуется обновлять эти элементы в документах QuarkXPress.



Если графика и текст используются довольно интенсивно, **то их** можно **переместить в** библиотеку **или шаблон. Для** получения подробной информации **об** этом **обратитесь** к главе **33.**

Управление цветами

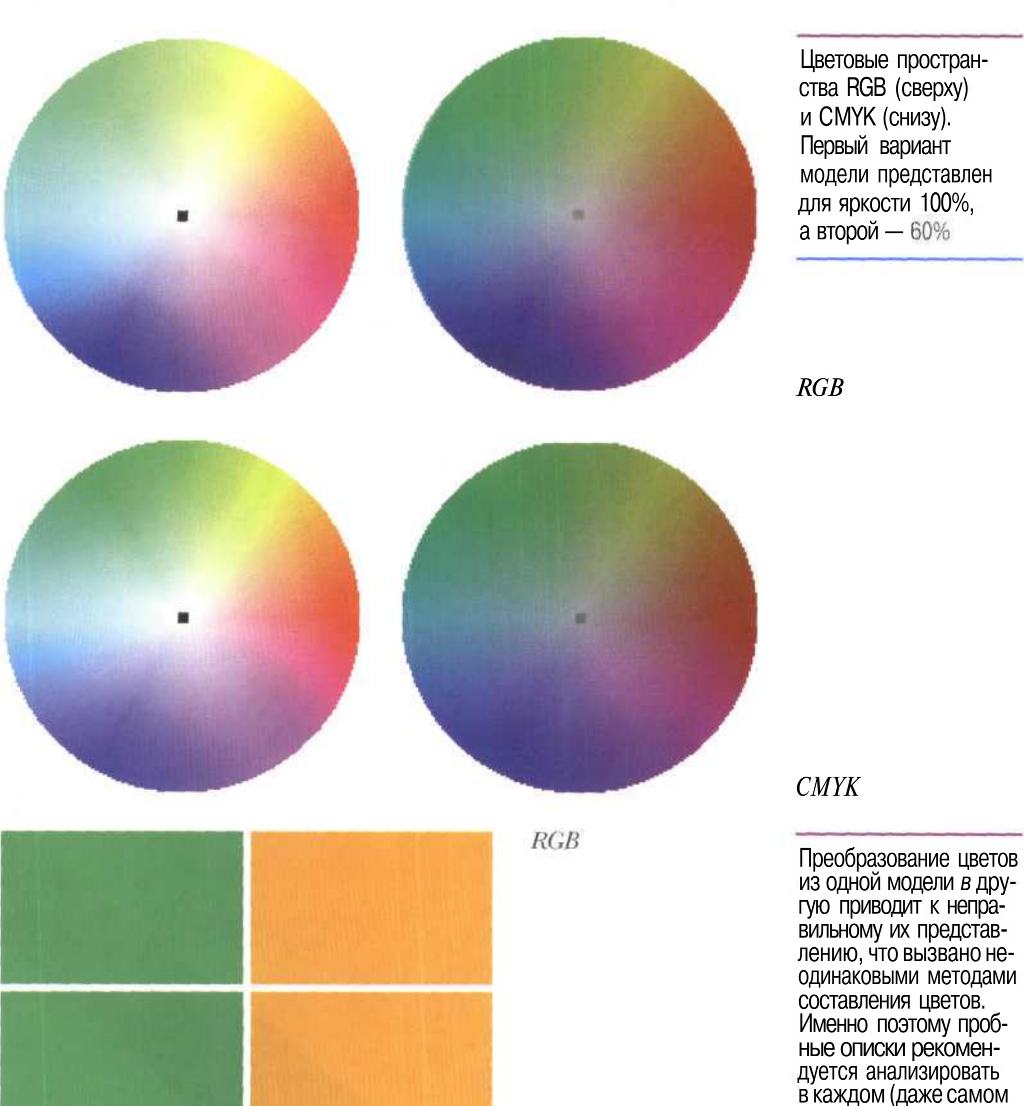
Программа QuarkXPress оснащена совершенными средствами управления цветами. В главе 28 рассмотрены методы создания, редактирования и применения цветов. В главе 29 описаны особенности использования цветов в иллюстрациях. Эта 16-страничная вклейка создана в QuarkXPress 5 при совместном использовании Adobe Photoshop.

Каждая цветовая модель QuarkXPress 5 позволяет пользователю использовать в создаваемых документах многие тысячи цветов. На этой фотографии представлены образцы цветов стандартной модели PANTONE



Цветовые круги

В QuarkXPress реализована поддержка нескольких цветовых моделей, среди которых CMYK и несколько вариантов стандартной для печатной отрасли модели PANTONE, а также Hexachrome — новая усовершенствованная модель PANTONE. На этом рисунке представлены цветовые круги для CMYK и RGB, а также образцы, полученные в результате преобразования цветов одной модели в другую. Обратите внимание, что цветная вклейка распечатана на офсетной типографской машине при использовании модели CMYK. В результате передача цветов модели RGB несколько неточна. С этим нельзя ничего поделать — система управления цветами в QuarkXPress не позволяет вручную эмулировать цвета RGB на бумаге.



Цветовые пространства RGB (сверху) и CMYK (снизу). Первый вариант модели представлен для яркости 100%, а второй — 60%

Преобразование цветов из одной модели в другую приводит к неправильному их представлению, что вызвано неодинаковыми методами составления цветов. Именно поэтому пробные оттиски рекомендуется анализировать в каждом (даже самом простом) проекте

Образцы технологических цветов в QuarkXPress. Обратите внимание, что модели PANTONE Process, PANTONE Solid to Process, Focoltone и Trumatch основаны на цветовом пространстве CMYK, поэтому корректно отображаются на бумаге. Остальные модели технологических цветов, включая Hexachrome, лучше всего представляются на бумаге специальными красками

Purple	Process Yellow	HEXACHROME...
Violet	Process Magenta	HEXACHROME...
Blue 072	Process Cyan	HEXACHROME...
Reflex Blue	Process Black	HEXACHROME...
Process Blue		HEXACHROME...
Green		HEXACHROME...
Black		

PANTONE Coated



PANTONE Solid to Process

#009900	#00CC00	Green
#009933	#00CC33	#00FF33
#009966	#00CC66	#00FF66
#009999	#00CC99	#00FF99
#0099CC	#00CCCC	#00FFCC
#0099FF	#00CCFF	Cyan

Web-цвета

1-1	2-1	3-1
1-2	2-2	3-2
1-3	2-3	3-3
1-4	2-4	3-4
1-5	2-5	3-5
1-6	2-6	3-6
1-7	2-7	3-7
1-8	2-8	3-8
1-9	2-9	3-9

PANTONE Process



PANTONE Uncoated

Yellow	H 10-1	H 10-8
Orange	H 10-2	H 10-9
Magenta	H 10-3	H 10-10
Cyan	H 10-4	H 10-11
Green	H 10-5	H 10-12
Black	H 10-6	H 10-13
	H 10-7	H 10-14

Hexachrome Coated

18-a1	18-a2	18-a3
18-b1	18-b2	18-b3
18-c1	18-c2	18-c3
18-d1	18-d2	18-d3
18-e1	18-e2	18-e3
18-f1	18-a5	18-a6
18-g1	18-b5	18-b6
18-d5	18-c5	18-c6

Trumatch

0281pc*	0291pc*	0301pc*
0282pc*	0292pc*	0302pc*
0283pc	0293pc*	0303pc*
0284pc	0294pc	0304pc*
0285pc*	0295pc*	0305pc*
0286pc	0296pc	0306pc*
0287pc	0297pc*	0307pc*
0288pc*	0298pc	0308pc*
0289pc*	0299pc	0309pc*
0290pc*	0300pc	0310pc*

Toyo

Yellow	H 10-1	H 10-8
Orange	H 10-2	H 10-9
Magenta	H 10-3	H 10-10
Cyan	H 10-4	H 10-11
Green	H 10-5	H 10-12
Black	H 10-6	H 10-13
	H 10-7	H 10-14

Hexachrome Uncoated

1073	1076	2285
1083	1082	2291
2250	2249	3458
3417	3416	3464
		3470

Focoltone

1p	11p*	21p
2p	12p*	22p
3P	130*	23p
4p*	14p*	24p
5p*	15p*	25p
6p*	16p*	26p*
7p	17p*	27p
8p	18p*	28p
9p	19p*	29p*
10p	20p	30p*

DIC (Dianippon)

Цвета для Web

Хотя спецификация HTML поддерживает тысячи цветов, только 216 можно считать одинаково отображаемыми в броузерах Mac и Windows, Разработчики броузеров ориентируются на мониторы с глубиной цвета 8 бит (256 цветов). Из них 40 цветов считаются системными Windows, т.е. изменяемыми в зависимости от действий операционной системы; в другой ОС они выглядят совершенно по-другому (вместо них используются другие системные цвета).
В QuarkXPress представлена новая Web-палитра, насчитывающая 216 универсальных цветов, которые абсолютно одинаково отображаются и в Windows и в Mac.

Поскольку разные броузеры одинаково отображают только 216 цветов, при представлении на экране фотографий часто наблюдается цветовой сдвиг. Чтобы узнать, как изображения и документы отобразятся на мониторах конечных пользователей, обязательно просмотрите их в Netscape Navigator, Opera и Internet Explorer. Зачастую приходится компенсировать цветовой сдвиг *в* графическом редакторе, например Adobe Photoshop



Исходное изображение



Изображение в Web-броузере

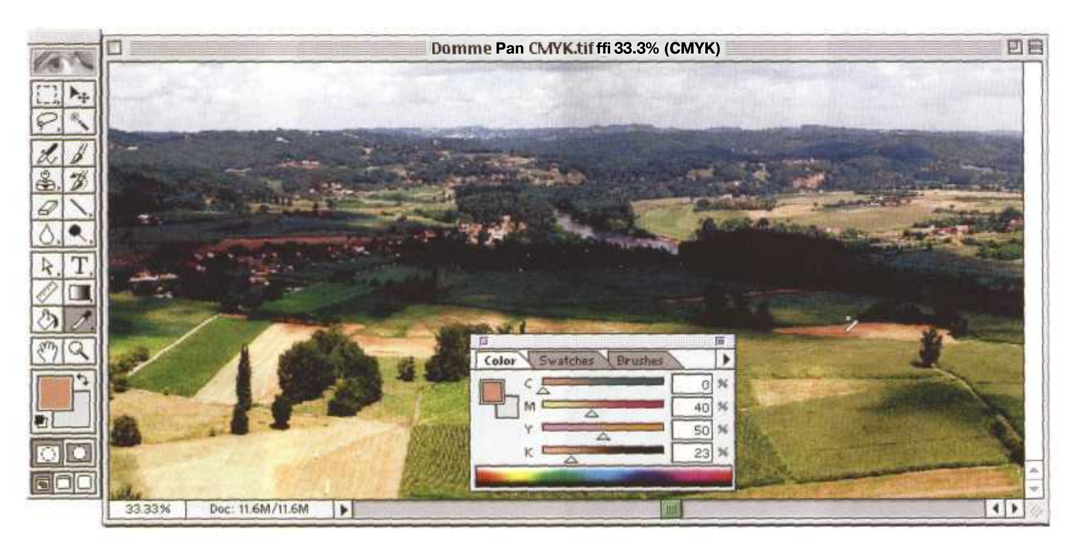
Однородные цвета, подобные представленным, смещаются при публикации документов в Web

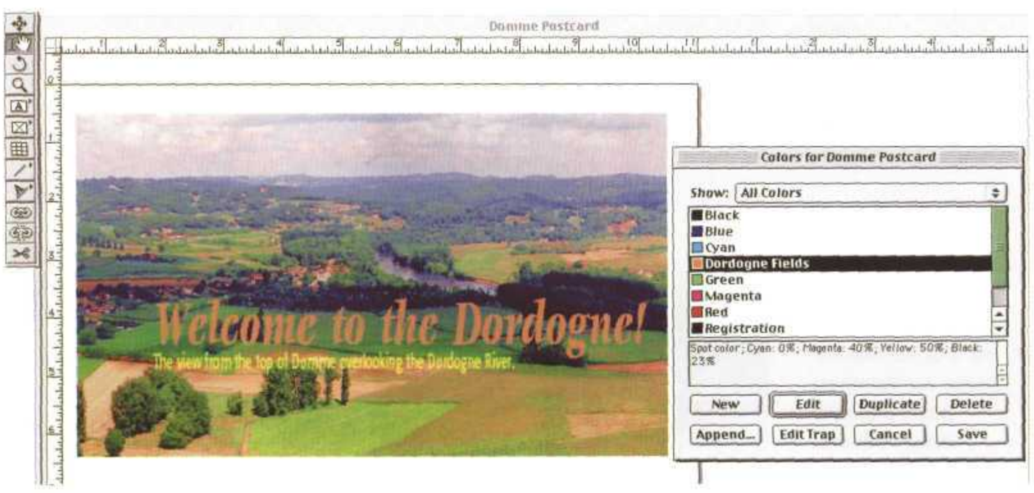
Half Dome, here we come! **Half Dome, here we come!**

Исходное изображение *Изображение в Web-броузере*

Выбор цветов изображения

Даже при наличии художественного образования, у пользователей часто возникают затруднения с определением цветов "на глаз". Чтобы использовать цвета уже представленные в изображении, например текста или рамки, вам потребуется точное средство определения цвета. К сожалению, в QuarkXPress нет инструмента Eyedropper, представленного в Photoshop. Поэтому для задания цвета в QuarkXPress вам необходимо в графическом редакторе получить значение его составляющих (с помощью инструмента Eyedropper), а затем использовать эти значения для определения образца цвета на палитре Color.





В графическом редакторе определение цвета не вызывает трудностей (вверху). С помощью полученных значений цвет определяется в QuarkXPress

Оттенки цвета

Добавление в изображение оттенков одного цвета сказывается на насыщенности его цветовой гаммы. В приведенных примерах показано, как полутоновое изображение приобретает "вторую жизнь". Вы также можете "оживить" черно-белые картинки, описанные в главе 21.



Светло-золотой фон



Светло-пурпурный фон



Светло-зеленый фон



Светло-красный фон



Верхнее изображение с красным передним планом



Верхнее изображение с синим передним планом



Верхнее изображение с пурпурным передним планом



Верхнее изображение с земным передним планом

Эффект добавления оттенков переднего плана и фона. Нижнее правое изображение демонстрирует нежелательный эффект, полученный при совмещении темного фона и светлого цвета переднего плана



Исходное полутоновое изображение



Пурпурный передний план без фона



Золотой передний план с зеленым фоном

Растр

Чтобы получить на бумаге правильный оттиск, вам придется поэкспериментировать с настройками растра. В QurkXPress представлено четыре типа формы растровых точек: обычная круглая точка, квадратная, линейная и овальная

Указывая форму точки растра, плотность их расположения (линиатуру) и угол наклона, можно добиться многих интересных эффектов. Среди доступных опций — Ordered Dither, которая оптимально задает параметры растра. Комбинируя растры отдельных композитных цветов, вы получаете неограниченные возможности по добавлению эффектов



По умолчанию (круглая тачка, 133 lpi, 45")



Круглая тачка, 30 lpi, 45"



Линейная тачка, 30 lpi, O"



Овальная тачка, 30 lpi, 75"



Квадратная точка, 30 lpi, 15°



Ordered Dither

Использование переходов

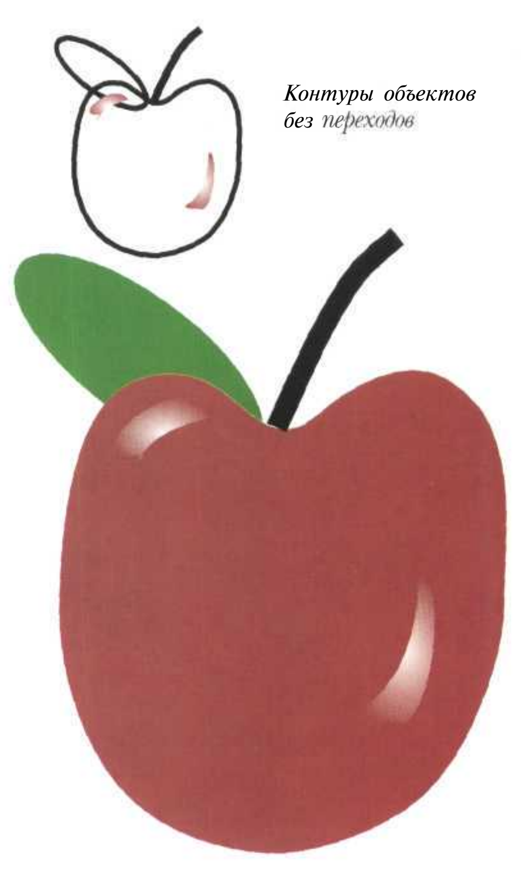
Переходы при правильном использовании добавляют динамизм в изображения. Графические редакторы, подобные Photoshop, имеют все необходимые средства по управлению переходами. Они позволяют создавать переходы между многими цветами и получать на основе переходов эффектные узоры. QuarkXPress не настолько могущественная графическая система, но все же она позволяет создавать двухцветные переходы (при установке надстройки Cool Blends) и применять шесть готовых образцов переходов. Для большинства проектов этого более чем достаточно.



Переходы чаще всего используются в качестве фона для текста (слева вверху) или рисованных объектов (слева внизу). Также переходы применяются в самих рисованных объектах в виде отдельных элементов (справа внизу)

Обратите внимание, что любой переход размещается на прозрачном фоне или ограничивается обтравочным контуром



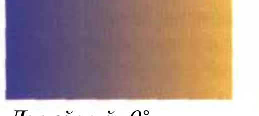


Контуры объектов без переходов

Вы можете эмулировать эффект многоцветного перехода, совмещая в QuarkXPress линейные двухцветные переходы. Сравните полученный переход с истинным многоцветным переходом, полученным в Photoshop

QuarkXPress

Photoshop



Линейный 0°



Линейный центральный 0°

В QuarXPress существует шесть типов переходов. Проанализируйте, как угол осей перехода влияет на получаемый эффект





Прямоугольный 0°

Ромбический О"



Круговой 0°

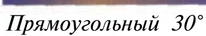
Абсолютно круговой 0°



Линейный 30°

Линейный центральный 30"





Прямоугольный 30°

Ромбический 30°



Круговой 30°



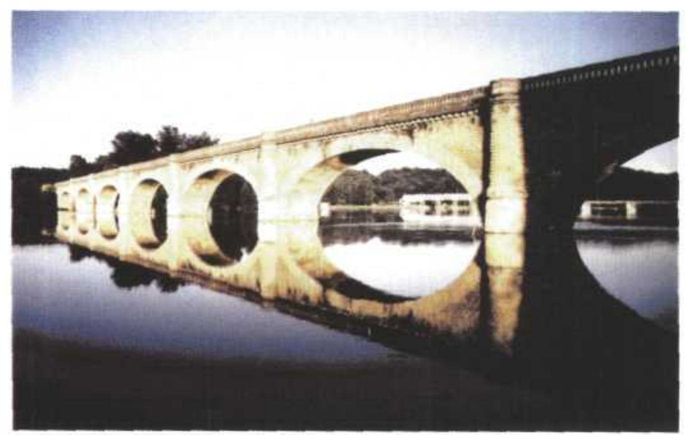
Абсолютно круговой 30"

Разместив переходы на отдельных слоях поверх друг друга, вы можете добиться совершенно неожиданного эффекта. Внизу показан эффект заката солнца, полученный с помощью двух простых переходов



Контраст

Мы привыкли к тому, что понятие контраста применяется только к полутоновым изображениям. Но оно также применимо и к цветным изображениям. Но все же не стоит часто увлекаться подобными эффектами в ответственных проектах.



Исходное 256-цветное изображение в формате PICT

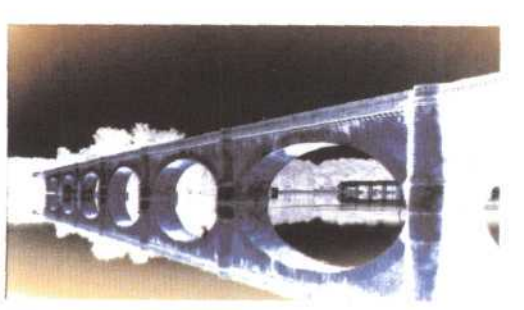
Средства управления контрастом в 256-цветных изображениях позволяют идеально "встраивать" изображения в окружающие его объекты. Для коррекции полноцветных изображений с большей глубиной цвета используйте графические редакторы



Высокий контраст



Пастеризация



Негатив



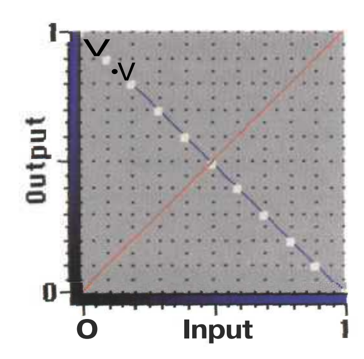
Исходное полноцветное TIFF-изображение

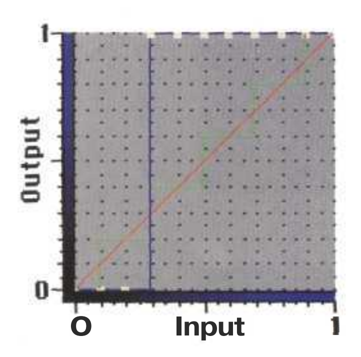


Синяя составляющая инвертирована, а красная и зеленая имеют исходный контраст



Зеленый компонент пастеризован, а синий и красный остаются исходными



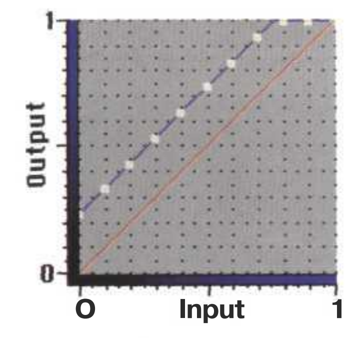


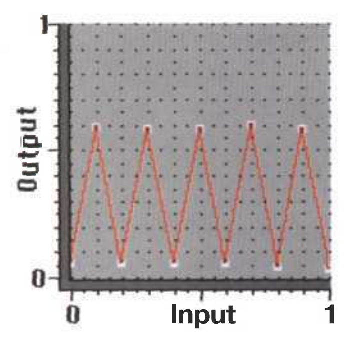


Синий компонент усилен



Высокие и низкие значения выходных параметров для всех цветов





Цветовые профили

Программа QuarkXPress использует новую систему управления цветами - Quark CMS — для точной настройки отображаемых цветов. Qurk CMS не изменяет природы цветов, а просто меняет воспроизведение цветов в документе в зависимости от устройства вывода. В результате все используемые цвета максимально точно подстраиваются под цвета, воспроизводимые указанным устройством вывода.



Исходное неисправленное TIFF-изображение (CMYK)

Эффект применения различных профилей в CMYK- и RGB-изображениях. Обратите внимание на то, что при печати цвета RGB-изображений преобразованы в CMYK-составляющие



Изображение с профилем QMS ColorScript 100



Изображение с профилем Tektronix Phaser III



Изображение с профилем HP DescJet 1200C



Изображение с профилем Japan Standard



Изображение с профилем 3M Matchprint Euroscale



Изображение с профилем Cannon CLC500/EFI



Исходное неисправленное TIFF-изображение (RGB)



Изображение с профилем Wide Gamut RGB



Изображение с профилем Kodak DCS Digital Camera



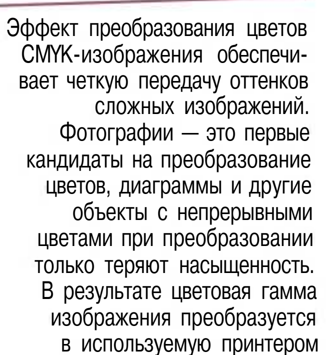
Изображение с профилем NTSC TV



Изображение с профилем HP ScanJet II



Изображение с профилем CIE RGB



Эффект преобразования цветов CMYK-изображения обеспечивает четкую передачу оттенков сложных изображений. Фотографии — это первые кандидаты на преобразование цветов, диаграммы и другие объекты с непрерывными цветами при преобразовании только теряют насыщенность. В результате цветовая гамма изображения преобразуется в используемую принтером





Perceptual



Relative





Saturation



Absolute

Треппинг

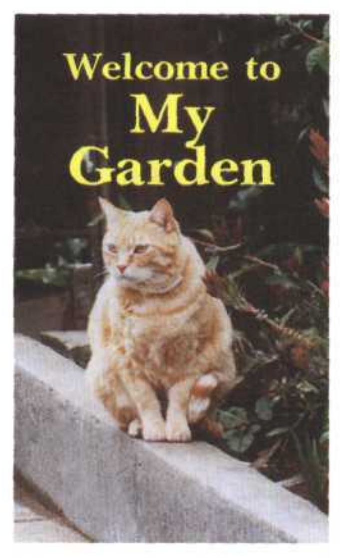
Если вы не собираетесь распечатывать документы на печатном станке или получать для них негативы, то вам нет необходимости беспокоиться о треппинге. Но для получения высококачественных оттисков без знания основ треппинга вам просто не обойтись. Треппиг определяет способ наложения перекрывающихся цветов документа. При распечатывании документа используется четыре и больше печатных форм, на каждую из которых наносится своя краска. Небольшие непредвиденные смещения печатных форм приводят к сложному смешению красок или образованию "пробелов" между объектами. Чтобы избежать негативных эффектов, вызванных подобными смещениями, необходимо настроить параметры треппинга для всех возможных ситуаций. Параметры треппинга QuarkXPress по умолчанию подходят для большинства печатных станков, но всегда не мешает проконсультироваться с сервисным бюро или типографией перед их окончательным применением.

Отрицательные значения треппинга приводят к сжатию цвета переднего плана, а положительные — к расширению. Как правило, более светлый цвет расширяется на более темный. При наложении оба цвета смешиваются, а не замещаются



Сжатие *Расширение* *Наложение*

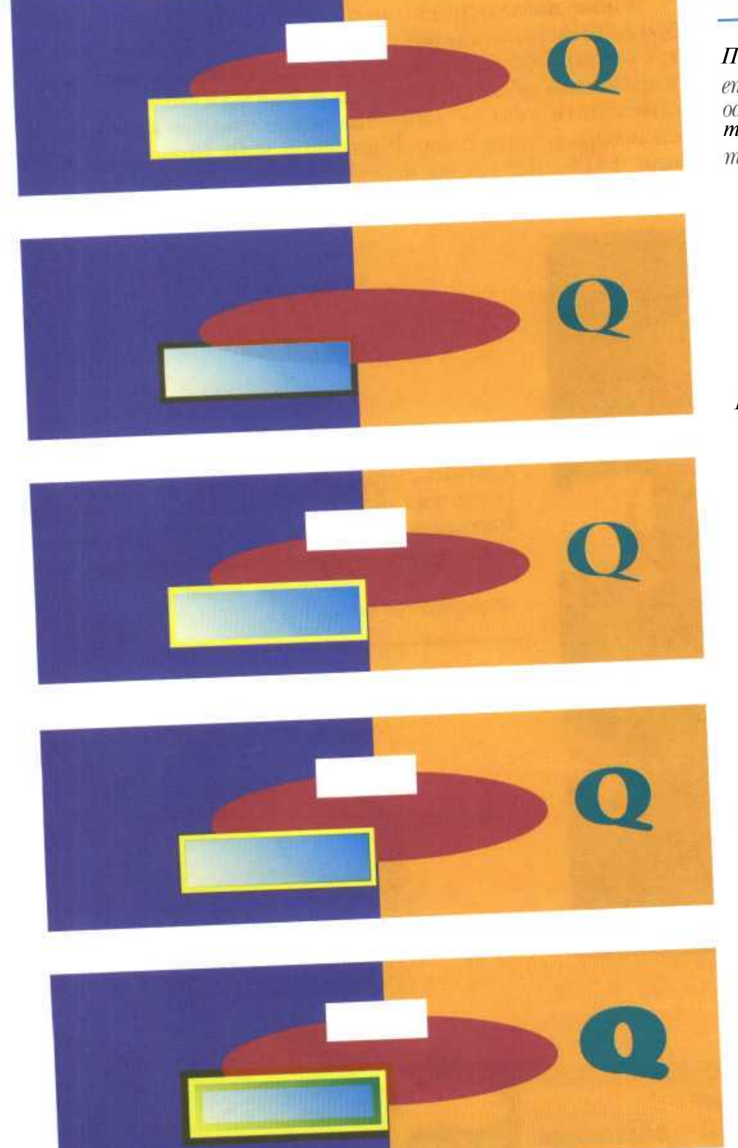
Текст в многоцветном изображении подвержен треппингу. По умолчанию цвет текста не замещается и не смешивается



По умолчанию (0,144 пункта)



Наложение



Эффект различных методов треппинга в объектах, созданных в QuarkXPress

По умолчанию: фон налагается, белый текст замещает остальные объекты, треппинг текста 0,144 пункта, треппинг рамок 0,144 пункта

Все налагается

Все замещается

Фон налагается, треппинг текста 1 пункт, белый цвет замещает остальные элементы, овальный объект имеет автоматический треппинг (положительный), светло-синий прямоугольный — автоматический треппинг (отрицательный), внешняя рамка — -0,5 пункта, внутренняя рамка — +0,5 пункта

Фон налагается, треппинг остальных объектов 3 пункта

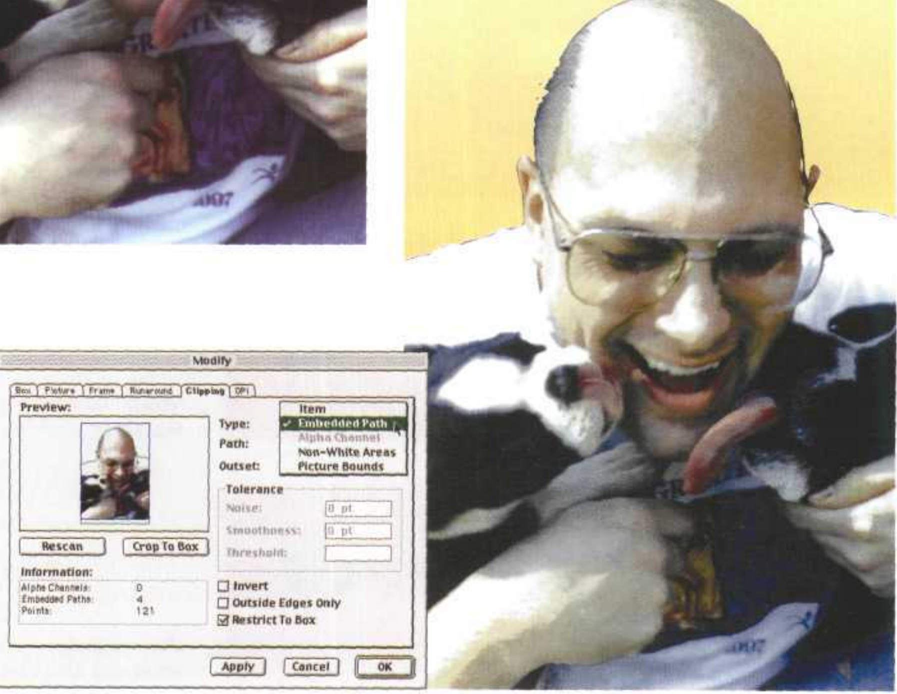
Фон налагается, треппинг остальных объектов -3 пункта

Обтравочные контуры

В QuarkXPress 5.0 появилась новая возможность импортирования обтравочных контуров вместе с изображениями, а также создания обтравочного контура в результате отбрасывания белых областей изображения. Обтравочные контуры используются для маскирования объектов, обрезки изображения по контуру и определения контура обтекания текста. Обычно Обтравочные контуры создаются в графических редакторах, например Photoshop или Illustrator, и сохраняются в формате EPS или TIFF. Детально использование обтравочных контуров в QuarkXPress рассмотрено в главе 21.



Изображение слева не содержит обтравочных контуров. Обратите внимание на темный, размытый фон. Изображение снизу содержит обтравочный контур, созданный в Photoshop. С его помощью удаляется ненужный фон, а вместо него используется новый фон непрерывного цвета



Стандартизация текстовых файлов

Текстовые файлы обновить не так-то просто, поскольку в QuarkXPress, к сожалению, нет возможности установки контекстной связи (собственно, как и много чего другого). Но вы можете переместить стандартный текст из текстового блока QuarkXPress в библиотеку (см. следующий раздел о библиотеках), которая предоставляет возможность работы с большей частью необходимых элементов, таких как титульные данные, почтовая информация и стандартные врезки.

Стандартизация графических файлов

Для графических файлов в Mac используются связи Publish and Subscribe, в Windows — средства OLE или регулярные связи, которые комбинируются с методом хранения стандартных элементов в стандартном месте для обеспечения гарантий согласованности документов. Для хранения стандартной графики можно также использовать библиотеки.



В главе 20 связи Publish and Subscribe и OLE описаны более детально с указанием их сильных и слабых сторон.

Шрифты

В случае работы на одной платформе и наличия соответствующего лицензионного соглашения все шрифты проекта можно хранить на совместно используемом носителе. Тогда пользователи смогут копировать все шрифты на свои жесткие диски или просто использовать те шрифты, которые им нужны. (Для гарантии согласованности очень важно, чтобы все члены рабочей группы использовали шрифты одного типа и одного производителя. Использование случайной версии шрифта Helvetica не является удачной идеей. Если один пользователь использует шрифт TrueType Helvetica компании Apple, а другой — шрифт PostScript Helvetica от Adobe, то текст может с легкостью переформатироваться автоматически.) Одновременно с другими элементами проекта можно также обновить и шрифт, а затем известить об этом остальных пользователей.



В межплатформенной среде управление шрифтами усложняется, поскольку текст не всегда выглядит одинаково даже в случае использования одного и того же шрифта от одного производителя. Для получения подробной информации см. Приложение Г.

Шаблоны

В процессе создания документов читатель, возможно, захочет создать шаблоны, которые будут постоянно использоваться. Шаблон представляет собой документ, с помощью которого предварительно форматируются новые документы с подобным дизайном. Например, каждый выпуск журнала можно начать с разработки шаблона. Но при этом следует учесть, что при проектировании шаблона никто до создания документов проекта не может предвидеть все возможные варианты. Даже в случае создания готового шаблона (с таблицами стилей, цветов, наборов H&J, текстовыми врезками и иллюстрациями, а также с шаблонными страницами, предназначенными для использования во всех новых документах) при получении реальных документов может появиться необходимость его модификации.

В QuarkXPress единственное различие между шаблоном и документом заключается только в том, что шаблон вынуждает использовать опцию Save As, а не Save в меню File, чтобы не изменять сам шаблон вместо создания новых документов на его основе. QuarkXPress поддерживает использование шаблонов в сети. Каждый раз при обращении к шаблону пользователь получает доступ к его локальной копии. Таким образом, множество пользователей могут получать доступ к шаблону одновременно, а один пользователь может даже работать с несколькими документами, основанными на одном шаблоне.



Версии QuarkXPress для Mac и Windows понимают файлы шаблонов друг друга. Поэтому вы можете использовать шаблоны, доступные для всех пользователей, в межплатформенной среде. Следует только удостовериться, что файлы шаблонов имеют расширения .QXT, чтобы их можно было открывать в Windows.



Для получения подробной информации об использовании шаблонов см. главу 33.

Шаблонные страницы

Несмотря на то что в шаблонах должны содержаться шаблонные страницы, необходимые для проекта, время от времени приходится использовать шаблонные страницы из уже существующего документа. В главе 33 описана технология совместного использования шаблонных страниц в документах.

Библиотеки

Библиотеки QuarkXPress предоставляют прекрасную возможность согласованного хранения документов. По причине того, что библиотеки хранятся в собственных файлах, стандартные библиотеки можно размещать в стандартных папках. Доступ к ним можно легко получить из сети При желании ярлык для библиотеки можно хранить в любом месте сети или на локальном диске компьютера.

Библиотеки предоставляют большую гибкость в работе, по сравнению с простым заданием связи с графическими файлами, поскольку все атрибуты, применяемые к изображениям и графическим блокам, также хранятся в библиотеке. Графика в библиотеке поддерживает необходимые связи — Publish and Subscribe в Mac или OLE в Windows. Поэтому нет никаких причин беспокоиться о том, что информация, хранящаяся в библиотеке, будет утеряна.



К сожалению, библиотеки QuarkXPress в системах Mac и Windows несовместимы. Поэтому, при необходимости работы в межплатформенной среде, необходимо содержать два отдельных набора библиотек.

Таблицы стилей, цветов, наборы H&J, списки, параметры пунктирных линий и полос

При групповой работе над сложными проектами часто возникает необходимость в согласованном хранении таблиц стилей, цветов, наборов H&J, списков, а также параметров пунктирных линий и полос. В этом случае вы обеспечите гарантию правильного совмест-

ного использования стандартов, определенных для документов, Обычно стандарты включены в шаблоны, но иногда требуется их обновлять или добавлять информацию из уже существующих документов.

Описание добавляется в диалоговом окне Append (команда File⇨Append или комбинация клавиш <Option+⌘+A> или <Ctrl+Alt+A>), изображенном на рис, 31.5. Можно также добавить всего один тип описаний, используя кнопки Append в диалоговых окнах Style Sheets, Colors, H&Js, Lists или Dashes & Stripes, доступ к которым предоставляется из меню Edit,

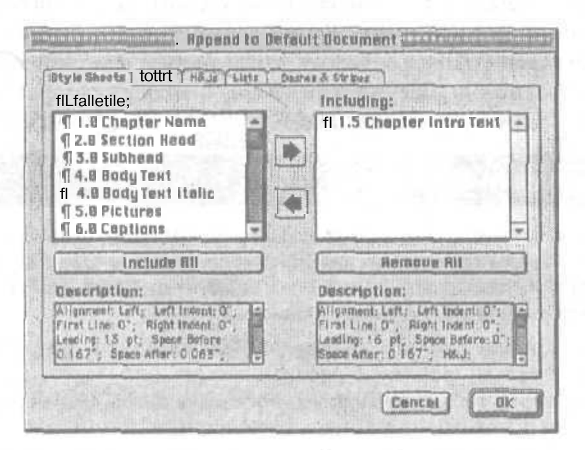


*Рис. 31.5. Диалоговое **окно Append** предоставляет возможность совместного использования таблиц стилей, цветов, наборов H&J, списков, параметров пунктирных линий и полос в документах*



При добавлении любого типа описаний (такого как таблица стилей) все определенные в нем изменения добавляются автоматически.

Диалоговое **окно Append** позволяет **выборочно импортировать таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, а также параметры** пунктирных линий **и полос из уже** существующих **документов, шаблонов или** библиотек. **Если при открытии** документа **использовалось окно Append, то** описания **по умолчанию импортируются в этот документ, который сохраняется вместе с данными описаниями.** Если **документы при этом не** открывались, **описания сохраняются в файле** QuarkXPress Preferences и по умолчанию **включаются во все новые документы. Если необходимо, чтобы все пользователи по умолчанию использовали одни и те же таблицы стилей,** цвета, **наборы H&J,** списки, а **также** параметры пунктирных **линий и полос, включенные во все новые** документы, то можно **совместно** использовать файл XPress Preferences **таким образом, как описано в этой главе.**



Для получения подробной информации о добавляемых таблицах стилей, цветов, наборов H&J, списков, а также параметров пунктирных линий и полос обратитесь к главе 8, 17, 28, 32 и 34.

Стили печати

В стилях печати хранится информация об установках выходных данных, заданных в QuarkXPress. Они весьма удобны для совместного использования, когда требуется, чтобы все пользователи распечатывали одни и те же документы одинаковым способом независимо от того, выводится пленка с цветоделением или черно-белая пробная копия, созданная на лазерном принтере. Для работы с различными проектами и принтерами можно разработать множество стилей печати. После определения установок печати их можно совместно использовать другими пользователями.

Стили печати не хранятся в установках и в них нельзя ничего добавлять. Их можно экспортировать из другой копии QuarkXPress и создавать файл, который пригоден для совместного использования другими пользователями. Для импортирования и экспортирования стилей печати используются кнопки Import и Export диалогового окна Print Styles (команда Edit⇨Print Styles).

Различие в расширении файлов

В QuarkXPress для Windows и Mac можно добавлять таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, а также параметры пунктирных линий и полос. Чтобы QuarkXPress в Windows отображала файлы QuarkXPress, созданные в Mac, следует выбрать All File Types в поле типов файлов или добавить к имени документа расширение . QXD.

Различие между All Append Source и Display All Files состоит в том, что опция All Append Source соответствует только файлам с расширениями , QXD, .QXT, . QXL и .ASV. Это довольно удобно при работе только в Windows, поскольку QuarkXPress для Windows автоматически добавляет эти расширения файлов в создаваемые документы.

QuarkXPress для Mac не добавляет расширения к файлам. Поэтому, чтобы показать файлы Mac в QuarkXPress для Windows в поле Append необходимо в качестве типа файлов выбрать Display All Files. (В QuarkXPress для Mac диалоговое окно Append автоматически отображает все документы, шаблоны, библиотеки и сохраненные файлы, созданные в QuarkXPress как для Mac, так и для Windows.



Файлы стилей печати одинаковы на обеих платформах. Поэтому вы можете импортировать стили печати из Mac в Windows и наоборот. В QuarkXPress для Windows в качестве типа файла следует выбрать All Files или добавить расширение . QPJ в название файла стиля печати Mac.

Резюме

При работе в рабочей группе очень важно, чтобы все ее члены имели соответствующий доступ ко всем нужным им файлам.

- Программное обеспечение и утилиты.
- Файлы XPress Preferences, профили управления цветом, таблицы кернинга и вспомогательные словари.
- Графические, текстовые файлы и шрифты.
- Шаблоны (включая шаблонные страницы), таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, а также параметры пунктирных линий и полос.
- Библиотеки и стили печати.

В межплатформенной среде некоторые из этих элементов проектов можно использовать совместно, но отдельные элементы разных платформ несовместимы. Поэтому необходимо создавать версии этих элементов отдельно для каждой платформы.

Эффективное использование таблиц стилей

ГЛАВА

32

В этой главе...

Проектирование таблиц стилей

Использование стилей, заданных по умолчанию

Управление таблицами стилей

Создание таблиц стилей

Применение таблиц стилей

Управление наборами таблиц стилей

Резюме

Таблицы стилей похожи на макросы и используются для форматирования текста. Одним щелчком мыши мы можем изменить все атрибуты выбранного абзаца: гарнитуру, выравнивание, интервалы, отступы и т.д. Кроме того, вы можете одним щелчком изменить форматирование выбранных символов и слов: гарнитуру, размер, цвет, масштабирование, межсимвольное расстояние, стиль шрифта и т.д. Используя таблицы стилей, вы при необходимости также сможете проводить дополнительное *локальное* форматирование текста.

Форматирование текста всех сложных проектов, таких как годовые отчеты, информационные бюллетени, журналы и книги, которые содержат в себе много данных, должно практически полностью зависеть от таблиц стилей. Таблицы стилей предоставляют массу преимуществ.

- В процессе создания проекта они гарантируют быстрое и согласованное форматирование.
- Их спецификацию можно обновлять для автоматического переформатирования текста.
- В рабочей группе аккуратно именованные таблицы стилей можно передавать другим пользователям для согласованного форматирования текста.

Короче говоря, если вы возьмете за привычку использовать таблицы стилей, то через некоторое время не будете себе представлять работу без них.

Проектирование таблиц стилей

Если вы работаете одни, даже над таким простым проектом как информационный бюллетень, вы можете с ходу создавать

таблицы стилей и именовать их по своему усмотрению. Вы также можете применять таблицы стилей только в случае особой необходимости, например, для заголовков, имен авторов статей и основного текста. Но когда в рабочей группе над одним проектом работает множество пользователей, таблицы стилей нужно создавать и именовать очень аккуратно. Тогда любой член группы, взглянув на палитру Style Sheets (Таблицы стилей), сразу поймет, какой стиль для чего предназначен, а в случае возникновения путаницы при форматировании текста большинство несоответствий решается одним щелчком мыши. На рис. 32.1 показана разница между неаккуратным и хорошо продуманным набором таблиц стилей,



Рис. 32.1. При разработке нового шаблона графический дизайнер создавал набор таблиц стилей (слева) довольно небрежно. Но перед введением нового шаблона в работу художник помог откорректировать набор, чтобы его могли использовать другие дизайнеры

Форматирование образца текста

Для того чтобы начинать создавать таблицы стилей, необходимо знать, с каким видом текста придется работать и как он должен выглядеть. Это можно сделать при разработке первой публикации, черновом проектировании или даже при изготовлении макета. Попытайтесь включить в таблицы стилей все основные элементы, которые будут присутствовать в документе, но не нужно беспокоиться, если не удается сразу охватить все особенности проекта. Всегда можно добавлять дополнительные таблицы стилей в процессе дальнейшей работы.

Например, элементы газеты включают в себя основной текст, заголовки, имена авторов, колонтитулы и нумерацию страниц (колонцифры). Кроме того, вам может понадобиться форматировать поля, врезки, биографии, подзаголовки, заголовки комментариев, списки и многие другие специализированные типы элементов. Для форматирования графических меток символов окончания статьи или всех логотипов компании вам также понадобятся таблицы стилей символов.

Убедитесь в том, что форматируемый образец текста представляет собой окончательный вариант. Вряд ли вы захотите строить форматирование на основе наихудшего варианта макета. Гораздо предпочтительней работать с наилучшим вариантом. Например, форматирование газеты заключается в форматировании следующих элементов.

- Заголовок
- Рубрика (маленький заголовок над основным заголовком, указывающий тип статьи)
- Имя автора статьи
- Основные вставки (которые начинаются с большой буквы, а во всем остальном похожи на основной текст)

- Основной текст
- Заголовки
- Колонцифры (номера страниц), которые, как правило, вводятся сверху или снизу каждой страницы
- Название публикации, которое обычно располагается сверху или снизу каждой страницы.
- Дата публикации, которая, как правило, располагается сверху или снизу каждой страницы
- Подзаголовки
- Заголовки комментариев
- Буквицы и символы в начале статей или глав
- Графические метки, обозначающие конец статьи



Некоторые из этих элементов, такие как колонцифры и заголовки страниц, можно включить в шаблонные страницы. Но это вовсе не означает, что для них не требуются таблицы стилей, особенно когда шаблоны использует вся рабочая группа. Если при форматировании неразбериха только усугубляется, то нужно щелкнуть на таблице стилей, чтобы вернуться на исходную позицию.

Определив тип форматирования основных элементов публикации, вы увидите , какие для этого потребуются таблицы стилей. Для каждого элемента со своими особенностями форматирования (независимо от его размера) необходимо создать отдельную таблицу стилей. Такой подход гарантирует согласованность в работе.

Присвоение имен таблицам стилей

При создании набора таблиц стилей нужно очень тщательно продумать условия присвоения имен. Имена, которые легко понятны разработчику (например, heads, heads2, body, body2 и т.д.), часто непонятны другим пользователям рабочей группы, (Разработчик может даже сам не помнить, что они означают.)

Преимущества создания новых таблиц стилей на основе уже существующих

При создании таблиц стилей для документа у вас может появиться несколько похожих стилей, некоторые из них будут вариациями уже существующих. Например, у вас может существовать стиль основного текста и стиль списка, созданный на основе стиля основного текста. Для удобства работы использования стилей в QuarkXPress применяется методика, основанная на *заимствованном форматировании.* Всегда можно указать, чтобы QuarkXPress в качестве основы для стиля Bulleted Text (маркированный список) использовал стиль Body Text (Основной текст), в котором определяются гарнитура, размер шрифта, отступы, выключка строки, автоматический перенос, выравнивание, позиции табуляции и другие атрибуты. Тогда для редактирования стиля Bulleted Text достаточно изменить только отдельные параметры, например, маркеры абзацев и отступы,

Огромное преимущество методики заимствованного форматирования заключается в том, что если впоследствии необходимо изменить гарнитуру в стиле Body Text, то в стиле Bulleted Text и других стилях, разработанных или отредактированных на основе стиля Body Text, гарнитура изменится автоматически. Это сэкономит массу времени при работе с другими документами.

Чтобы правильно присвоить имена стилям, нужно распечатать образец документа. На основе этой распечатки в результате визуального анализа определяются группы таблиц стилей, например, заголовки, подзаголовки и заголовки врезок, а также поля и основной текст. Было бы хорошо присвоить таблице стилей заголовков простое имя, наподобие *Heads,* но это не

совсем удобно. Проблема заключается в том, что на палитре Style Sheets QuarkXPress перечисляются таблицы стилей только в алфавитном порядке. Поэтому палитра будет представлять собой несколько беспорядочный список, и пользователю придется постоянно его прокручивать в поисках нужного стиля, как показано на рис. 32.2.

Существует прекрасный способ организации таблиц стилей на палитре. Для этого в имена нужно просто включить числа. Таким образом, вы сможете создать иерархическую упорядоченность. Если в документ включено всего несколько таблиц стилей, то их можно пронумеровать, например, следующим образом: 1 Headline, 2 Kicker, 3 Byline, 4 Lead Paragraph, 5 Body Text и 6 Author Bio. Если документ имеет более сложную структуру, включая множество вариаций стандартного форматирования, то вместе с нумерацией в имена можно включить десятичные числа; 1.0 Heads, 1.1 Subheads, 1.2 Detail Heads и т.д. Такой способ нумерации дает возможность вставлять дополнительные таблицы стилей без необходимости перенумерации уже существующих. Если вам необходимо включить в имена таблицы стилей двойные числа, то можно смело вставлять в начале названия нули: 01, 02, 03,...10, 11, 12 и т.д. На рис. 32.3 показан набор пронумерованных таблиц стилей с именами, указывающими их тип.

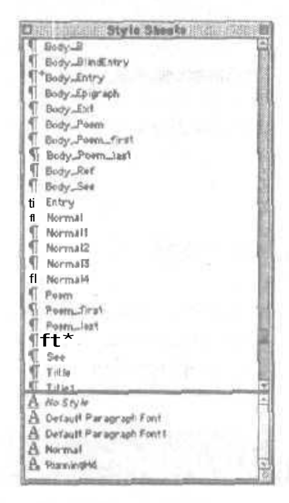


Рис. 32.2. Длинный список таблиц стилей, расположенных на палитре Style Sheets в алфавитном порядке, сбивает пользователей с толку



Рис. 32.3. Введение нумерации в имена таблиц стилей на показанной палитре Style Sheets позволяет создать условную иерархию стилей



Некоторые дизайнеры предпочитают присваивать имена таблицам стилей в соответствии со своей спецификацией, например, 12-point Helvetica или 36-point Univers. Однако эти имена удобны только для тех, кто знает, что означает такая спецификация в шаблоне. Дизайнер, конечно же знает, что стиль 36-point Universe предназначен для заголовка, но другие пользователи данного шаблона могут этого и не понимать.

Параметры таблиц стилей

При разработке таблиц стилей не мешало бы знать об их параметрах. Например, мы можем вставлять таблицы стилей символов в таблицы стилей абзацев, что дает нам возможность быстро изменять гарнитуру, используемую в группе стилей.

- Создание таблиц стилей абзацев вызывает полное изменение параметров форматирования выбранных абзацев.
- Создание таблиц стилей символов предназначается для изменения параметров форматирования выбранных символов или слов.
- Задание атрибутов символов для таблиц стилей абзацев осуществляется двумя способами: в результате определения необходимых атрибутов в таблицах стилей или внедрения новой таблицы стилей символов.
- Создание одной таблицы стилей на основе другой. Например, если единственное различие между таблицей стилей для списка и таблицей стилей для основного текста заключается в отступе, можно быстро создать таблицу стилей для списка на основе таблицы стилей основного текста.
- Вводимые с клавиатуры команды назначаются для обоих типов таблиц стилей, что значительно ускоряет работу.
- Импортирование таблиц стилей из текстового процессора вместе с форматированным текстом очень удобно. В главе 11 эта возможность описана более подробно.

Использование стилей, заданных по умолчанию

По умолчанию в документы QuarkXPress всегда включены три "таблицы стилей": стиль абзаца Normal, стиль символов Normal и No Style. Термин *"таблицы стилей"* взят в кавычки, поскольку No Style, по своей сути, не является стилем. При создании и использовании таблиц стилей в QuarkXPress важно понимать смысл этих трех опций и способы их применения. (При эффективном использовании таблиц стилей эти "стили" обычно *вообще* не используются.)

Таблица стилей абзаца Normal

Таблица стилей абзаца Normal представляет собой стиль по умолчанию, поставляемый программой вместе со всеми документами QuarkXPress. Если пользователь создает новый текстовый блок и начинает вводить текст, то таблица стилей Normal будет использована автоматически. При импортировании в текстовый блок неформатированного текста тоже используется таблица стилей Normal. В данном случае Normal форматирует текст по умолчанию.

Таблица стилей абзаца Normal имеет следующие характеристики.

- Основа форматирования: выравнивание по левому краю, автоматическое задание интерлиньяжа, табуляция через каждые 0,5 дюйма (1,25 см), отсутствие отступов.
- Атрибуты символов — по умолчанию, шрифт Helvetica размером 12 пунктов в Mac и шрифт Arial размером 12 пунктов в Windows. Они задаются таблицей стилей символов Normal, которая внедрена в таблицу стилей абзаца Normal.
- Атрибуты абзацев стиля абзаца Normal можно редактировать. Для редактирования атрибутов символов необходимо открыть таблицу стилей символов Normal (это можно сделать в процессе редактирования таблицы стилей абзаца).
- Для всех новых документов можно отредактировать таблицу стилей абзаца Normal, не открывая документов. Тогда она будет применяться автоматически ко всем новым документам.

Таблица стилей символов Normal

Основное назначение таблицы стилей *символов* Normal заключается в задании форматирования символов в таблице стилей *абзаца* Normal. Таблица стилей символов Normal имеет следующие характеристики.

- Шрифтом по умолчанию является Helvetica размером 12 пунктов в Mac и Arial размером 12 пунктов в Windows с измененным масштабированием, базовой линией, межсимвольным интервалом или начертанием.
- Таблица стилей символа Normal всегда встроена в таблицу стилей абзаца Normal. Единственный способ изменения атрибутов символов в таблице стилей абзаца Normal заключается в редактировании таблицы стилей символа Normal.
- Эту таблицу стилей можно использовать для выбранных символов и вставлять в другие таблицы стилей абзацев.
- Для всех новых документов можно отредактировать таблицу стилей символа Normal, не открывая документов. Тогда он будет использоваться автоматически.

Опция No Style

Опция No Style не является таблицей стилей, она, скорее выражает его отсутствие. Когда речь идет о применении таблиц стилей, то No Style представляет состояние без таблиц стилей. Это делается по следующим причинам,

- При использовании таблицы стилей для текста с No Style все существующее форматирование отменяется и заменяется на спецификацию данной таблицы стилей.
- При использовании новой таблицы стилей абзаца после Normal (или любой другой таблицы стилей) все локальное (жесткое) форматирование в выделенном абзаце (такое как полужирное начертание, межстрочный интервал и выравнивание) сохраняется.

В зависимости от целей использования No Style может помочь, а может и существенно помешать в работе. Иногда при использовании таблиц стилей требуется поддерживать локальное форматирование. Тогда начинать работу с No Style крайне нежелательно. Предпочтительней загрузить любую таблицу стилей. Встречается и такая ситуация, когда таблицы стилей требуется использовать очень аккуратно. В таких случаях *желательно* применить No Style. К сожалению, в QuarkXPress нет "золотой середины" — мы не можем поддерживать одни локальные атрибуты, и не поддерживать другие. Поэтому для аккуратного применения таблицы стилей довольно часто приходится вначале применять No Style и только затем применять локальное форматирование.

QuarkXPress содержит опцию No Style отдельно для абзацев и для символов. При использовании No Style для абзацев и применении новой таблицы стилей абзацев все локальное форматирование абзаца, включая примененные ранее таблицы стилей символов, отменяется.



Для использования No Style в QuarkXPress представлено удобное клавиатурное сокращение. После ее использования можно применять любую таблицу стилей. Этот способ позволяет аккуратно назначать таблицы стилей. Нужно просто щелкнуть на имени таблицы стилей на палитре Style Sheets, нажимая при этом <Option> или <Alt>.

Проблемы, вызванные опциями Normal и No Style

При форматировании нового документа всегда удобнее сначала "обнулять" форматирование с помощью Normal и No Style. Но подобное действие эффективно для небольших текстовых фрагментов — объявлений, проспектов, брошюр. Такой метод не стоит применять в больших проектах или работах, которые периодически пересматриваются и исправляются. Проблемы в последних возникают по следующим причинам.

+ Поскольку в текстовых процессорах имеются собственные таблицы стилей Normal, то при импортировании текста вместе с таблицами стилей возникают конфликты. Если же пользователь в текстовых процессорах стиль Normal не использует, о конфликтах беспокоиться не придется.
+ Стиль Normal обеспечивает локальное форматирование. Поэтому в случае применения новой таблицы стилей к тексту со стилем Normal любое изменение в форматировании не приводит к применению атрибутов новой таблицы стилей (например, если текст уже выровнен по центру, то он и останется таковым). К сожалению, довольно часто это нежелательно, поскольку обычно требуется полностью форматировать текст в соответствии с заданной таблицей стилей. Единственный способ избежать таких проблем заключается в применении опции No Style (комбинация <Option+щелчок> или <Alt+щелчок> на таблице стилей на палитре Style Sheets). К сожалению, нельзя быстро применять таблицы стилей с помощью одной клавиатуры — приходится пользоваться мышью и палитрой Style Sheets.
* Таблица стилей абзаца Normal является всего лишь одной из многих таблиц стилей. Поэтому вы можете применять ее только к одному типу текстовых фрагментов. В случае изменения спецификации основного текста вам также придется отредактировать стиль Normal. Это значит, что Normal нельзя применять ко всем заголовкам, именам авторов и подзаголовкам одновременно (в одном документе).
Стиль Normal нельзя переименовать. Поэтому его сложнее вставлять в продуманную схему таблиц стилей.
- Если большая часть основного текста форматирована стилем Normal и этот же стиль применялся для заголовков и подзаголовков (совместно с локальным форматированием), то при редактировании стиля Normal можно случайно изменить заголовки и подзаголовки.
- Использование опции No Style может вызвать еще большие проблемы, чем применения стиля Normal. Например, если случайно щелкнуть на другой таблице стилей на палитре Style Sheets, то все локальное форматирование этого стиля будет утеряно. Кроме того, мы не можем автоматически обновлять форматирование путем редактирования таблицы стилей, поскольку No Style не является таковой.

Несмотря на то что Normal в чем-то весьма полезен (ведь текст нужно как-то форматировать по умолчанию), а No Style часто применяется для снятия форматирования (его использование является единственным способом аккуратного применения новой таблицы стилей), желательно на всякий случай создать несколько экземпляров документа, в котором эффективно используются разные таблицы стилей.

Локальное форматирование

При работе с таблицами стилей локальное форматирование становится привычным делом. *Локальное или жесткое форматирование,* применяемое к тексту, представляет собой дополнение к форматированию, задаваемому таблицей стилей. Например, если применить таблицу стилей абзаца Normal к выделенному абзацу, а затем выровнять текст этого абзаца по центру, то последняя операция и будет представлять собой локальное форматирование. Многие небольшие документы практически всегда успешно подвергаются локальному форматирова-

нию. Но в сложных документах дело обстоит иначе, особенно, если они создаются отдельными рабочими группами. Без таблиц стилей в локально форматируемых документах нельзя говорить о согласованности форматирования однотипных текстовых фрагментов. Тем не менее, документы практически всегда приходится подвергать определенным видам локального форматирования. Например, для улучшения дизайна нам может потребоваться изменить межстрочный интервал определенного абзаца.

Управление таблицами стилей

Все операции по созданию и модификации таблиц стилей проводятся в диалоговом окне Style Sheets (Таблицы стилей). Чтобы открыть его, выберите Edit⇨Style Sheets, нажмите <Shift+F11>, воспользуйтесь комбинацией <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок> на палитре Style Sheets. Диалоговое окно Style Sheets предоставляет доступ к двум дополнительным диалоговым окнам, где и происходит создание таблиц стилей: Edit Paragraph Style Sheet (Изменение таблицы стилей абзаца) и Edit Character Style Sheet (Изменение таблицы стилей символа).

Все создаваемые таблицы стилей перечисляются на палитре Style Sheets, а также в подменю Character Style Sheets (Таблицы стилей символа) и Paragraph Style Sheets (Таблицы стилей абзаца) меню Style (Стиль).



Если таблицы стилей создаются без предварительного открытия документов, то они по умолчанию включаются во все новые документы. Если же таблицы стилей создавались с открытым в окне программы документом, то они сохраняются для использования только *в* этом документе.

Диалоговое окно Style Sheets

Диалоговое окно Style Sheets, изображенное на рис. 32.4, предоставляет все опции, необходимые для редактирования таблиц стилей абзацев и символов.

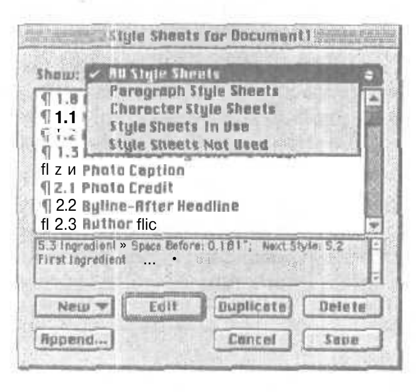


***Рис.** 32.4. **Диалоговое** окно **Style** Sheets, предназначенное для создания **и редактирования** таблиц стилей*

Использование меню Show

Меню Show определяет, какие таблицы стилей должны перечисляться в диалоговом окне Style Sheets.

- В случае All Style Sheets (Все) перечисляются все таблицы стилей абзацев и символов.
- В случае Paragraph Style Sheets (Таблицы стилей абзаца) перечисляются только таблицы стилей абзацев.

- В случае Character Style Sheets (Таблицы стилей символов) перечисляются только таблицы стилей символов.
- В случае Style Sheets In Use (Используемые) перечисляются только те таблицы стилей, которые используются в тексте активного документа.
- В случае Style Sheets Not Used (Неиспользуемые) перечисляются только те таблицы стилей, которые не используются в тексте активного документа.


Совет

Опция Style Sheets Not Used используется для приведения в порядок набора таблиц стилей документа. С ее помощью всегда можно просмотреть перечень неиспользуемых таблиц стилей и решить, какие из них оставить, а какие удалить из списка.

Опции редактирования

В диалоговом окне Style Sheets представлены следующие опции редактирования.

- New (Создать). Эта опция представляет собой меню, которое позволяет создавать новую таблицу стилей абзаца или символа. Вы можете создать новую таблицу стилей в результате задания форматирования текста, используя атрибуты выбранного текста в документе, или же основав стиль на базе уже существующей таблицы стилей.



В Mac для быстрого создания новой таблицы стилей абзаца нужно щелкнуть на кнопке New. В Windows для этого необходимо использовать меню, открывающееся при щелчке на кнопке New.

- Edit (Изменить). Эта опция позволяет изменять имя и атрибуты таблицы стилей, выбранной в списке.
- **Duplicate (Дублировать).** С помощью этой опции копируются все атрибуты существующей таблицы стилей абзаца или символа и создается дубликат таблицы стилей с именем *Copy of Имя стиля.* После этого можно изменять любые атрибуты дубликата, включая и имя.
- **Delete (Удалить).** Эта опция позволяет удалять уже существующую таблицу стилей абзаца или символа. В случае стиля Normal она не срабатывает, поскольку стиль Normal удалить нельзя.

  В случае попытки удаления таблицы стилей абзаца или символа, который используется в документе, на экране появляется предупреждение. Вам решать, заменить таблицу стилей, используемую в документе, или удалить ее безвозвратно. В последнем случае к обрабатываемому тексту применяется опция No Style.
- **Append (Добавить).** Эта опция копирует таблицы стилей из другого документа или библиотеки QuarkXPress.
- **Save (Сохранить).** Эта опция позволяет сохранять все дополнения, исключения и изменения в таблице стилей, выполненные в диалоговом окне Style Sheets. Чтобы проведенные изменения сохранялись, пользователь обязательно *должен* сохранять стили при выходе из диалогового окна Style Sheets.
- **Cancel (Отмена).** Эта опция дает команду QuarkXPress игнорировать все дополнения, исключения и изменения *в* таблице стилей, которые проведены в диалоговом окне Style Sheets при последнем его открытии.



Для редактирования, дублирования или удаления таблицы стилей палитра Style Sheets предоставляет контекстное меню, изображенное на рис. 32,5. Чтобы отобразить меню, воспользуйтесь комбинацией <Control+щелчок> или щелкните правой кнопкой мыши на имени таблицы стилей. Для создания новой таблицы стилей абзаца нужно выполнить <Control+щелчок> или щелкнуть правой кнопкой мыши в верхней части палитры, а затем выбрать опцию New. Для создания новой таблицы стилей символа выполнить те же действия в нижней части палитры.



Рис. 32.5. Контекстное меню палитры Style Sheets

Диалоговое окно Edit Paragraph Style Sheet

Если вы выберете команду New⇨Paragraph или выделите таблицу стилей абзаца и щелкнете на кнопке Edit или Duplicate, появится диалоговое окно Edit Paragraph Style Sheet (Изменение таблицы стилей абзаца), изображенное на рис. 32.6. В этом диалоговом окне представлена вкладка General (Общие), которая предоставляет несколько средств управления таблицами стилей, а также вкладки Formats, Tabs и Rules, в которых задаются атрибуты таблицы стилей.

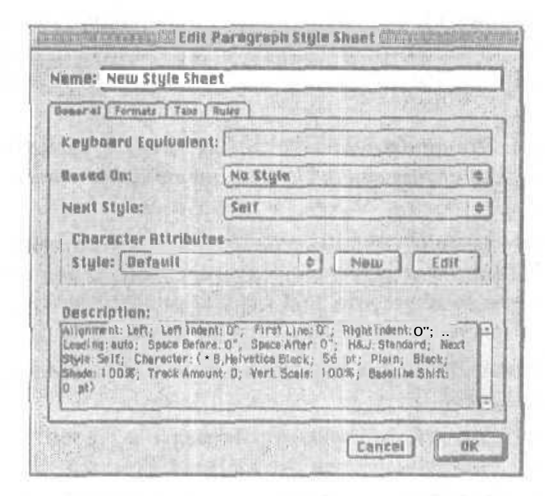


Рис. 32.6. Диалоговое окно Edit Paragraph Style Sheet

Name

В поле New (Имя) по умолчанию введено New Style Sheet. Не забывайте вводить имена, соответствующие назначению таблицы стилей (такие как Column Heads), а не отображающие их атрибуты.

Keyboard Equivalent

Это поле позволяет назначать *горячие клавиши,* или клавиатурные сокращения, которые можно использовать для применения таблицы стилей. Для применения стилей можно использовать комбинацию с клавишами-модификаторами, а также клавиши цифровой панели или функциональные клавиши на расширенной клавиатуре.



В Mac и Windows клавиатурные сокращения несколько **отличаются.**

Клавиатурные сокращения в Mac и Windows различаются следующим образом.

- **Mac.** Вместе с клавишами цифровой панели вы можете использовать клавиши-модификаторы <Option>, <Shift>, <Control> и <⌘>. Вместе с функциональными клавишами расширенной клавиатуры, начиная с <F1> и заканчивая <F15>, вы можете использовать только клавиши <Shift>, <Control> и <⌘>. Клавишу <Option> применять с ними нельзя.
- Windows. Вместе с клавишами цифровой панели и функциональными клавишами от <F1> до <F12> вы можете использовать клавиши <Ctrl> и <Shift>.

Заметьте, что при перемещении документа QuarkXPress, созданного в Mac, в Windows все комбинации клавиши, включающие <Option> или <Control>, безвозвратно теряются. Вместо клавиши <⌘> в Windows будет использоваться клавиша <Ctrl>, а в Mac, наоборот, вместо клавиши <Ctrl> будет использоваться клавиша <⌘>.

Некоторые важные комментарии по вопросам клавиатурных сокращений вы найдете в следующей врезке.

Based On

В меню Based On (На основе) перечисляются все таблицы стилей абзацев вместе с опцией No Style, установленные по умолчанию. При создании новой таблицы стилей опция Based On позволяет выбрать в качестве основы уже существующий стиль. Например, если все атрибуты новой таблицы стилей совпадают с атрибутами уже существующего стиля, за исключением табуляции, вы можете выбрать уже существующую таблицу стилей, а затем изменить ее установки табуляции. При модификации таблицы стилей, на основе которой создается новый стиль, изменения повлияют на оба стиля за исключением установок табуляции, которые в них различны.

Next Style

Меню Next Style (Следующий стиль) весьма удобно при непосредственном вводе текста в QuarkXPress, поскольку оно позволяет установить цепочку связанных таблиц стилей. Например, вы можете указать, чтобы таблица стилей заголовка следовала после таблицы стилей имен авторов, которая, в свою очередь, применяется после таблицы стилей основного текста. Таблица стилей основного текста, как правило, указывается первой в такой цепочке. Заметьте, как удобно применять подобное форматирование: при введении текста, каждый раз, когда задается конец абзаца, QuarkXPress автоматически применяет следующий в цепочке стиль. (К сожалению, следующий стиль можно использовать только в случае непосредственного ввода текста в QuarkXPress. Он не задает форматирование для импортируемого текста.)

Поле Character Attributes

В таблице стилей абзаца всегда задаются атрибуты символов. Они применяются для всех символов абзаца всякий раз при использовании стиля абзаца (за исключением тех случаев, когда применяются таблицы стилей символа или локальное форматирование). Для назначения атрибутов символов в таблице стилей абзаца используются два метода.

- **Установка атрибутов символов для данной таблицы стилей абзаца независимо от таблицы стилей символа.** Для этого в меню Style следует выбрать опцию Default, а затем щелкнуть на кнопке Edit для ручной установки атрибутов символов.
- **Внедрение таблицы стилей символов путем ее выбора из набора существующих таблиц стилей символа в меню Style.** Этот метод позволяет определить атрибуты символов — шрифт, размер, стиль и т.д. с помощью уже имеющейся таблицы стилей символа. В случае модификации исходной таблицы стилей символа изменения повлияют также на те таблицы стилей абзаца, в которые она внедрена.



Для создания новой таблицы стилей символов в данной таблице стилей абзаца щелкните на кнопке New. Вы также можете выбрать таблицу стилей символа в меню Style и щелкнуть на кнопке Edit. Примите к сведению, что при этом изменяется вся таблица стилей символа, а не только ее представление в текущей таблице стилей абзаца.

Советы по назначению комбинаций клавиш

При определении клавиатурных сокращений для таблиц стилей абзаца или символа учитывайте следующие факторы.

- Если вы в качестве клавиатурного сокращения используете функциональную клавишу (начиная с <F1> и заканчивая <F15> в Mac или с <F1> до <F12> в Windows) вместе с клавишей-модификкатором типа <⌘> или <Ctrl>, то она заменит изменит установку QuarkXPress для этой функциональной клавиши по умолчанию, но только в том случае, когда текст предварительно выделен инструментом Content. Например, при использовании клавиши <F7> для клавиатурного применения таблицы стилей, если текст выбран инструментом Content, пользователь не сможет с помощью <F7> отображать и скрывать направляющие (команда Show/Hide Guide). Но в случае выбора, например, инструмента Zoom, быстрый вызов команды Show/Hide Guide будет выполняться как обычно (по умолчанию). В Mac, где клавиша <Control> никогда не используется в качестве модификатора команд функциональных клавиш, в клавиатурных сокращениях применения стилей ее можно использовать совершенно безбоязненно.
- В Mac при выборе функциональной клавиши, которая уже используется операционной системой или QuarkXPress на экране будет отображаться контрольная панель Keyboard. Вы можете отключить подобное поведение в появляющемся диалоговом окне.
- Если для установки иерархии вы используете в именах таблиц стилей числа, то можете синхронизировать эти числа с клавиатурными сокращениями применения таблиц стилей. Например, для таблицы стилей 1 Headline можно использовать комбинацию <Ctrl+1>, а для стиля списка — 2 Subhead — <Ctrl+2>. Или же, если имена стилей списков более сложные, то для 1.0 Headline можно использовать команду <Ctrl+1>, для 1.1 Subhead — <Ctrl+Alt+1> и т.д.
- Если вы создаете таблицы стилей для шаблона, который будет применяться в межплатформенной среде, то используйте только клавиши-модификаторы <⌘> или <Ctrl>, а также <Shift>.

Вкладки форматирования

В дополнение к вкладке General диалогового окна Edit Paragraph Stile Sheet вы найдете в последнем еще три вкладки: Formats (Форматирование), Tabs (Табуляция) и Rules (Линейки), Их можно использовать в любом порядке или игнорировать в том случае, если они не применяются для задания форматирования текущей таблицы стилей (вкладки Rules и Tabs игнорируются довольно часто). Вкладки Formats, Tabs и Rules позволяют контролировать каждый важный элемент таблицы стилей следующим образом.

- **Formats.** Здесь можно выбирать значения таких атрибутов абзаца как межстрочный интервал, параметры набора H&J и отступы.
- Tabs. Эти опции позволяют задавать позиции и типы табуляции.
- Rules. Здесь указываются опции направляющих линеек, связанных с абзацами.



Подробную информацию о вкладке **Formats вы** найдете в главе 16. Информация о вкладке Tabs приведена **в главе 19,** а о вкладке Rules — в главе 23.

Диалоговое окно Edit Character Style Sheet

При выборе команды New⇨Character или таблицы стилей символа и щелчке на кнопке Edit или Duplicate открывается диалоговое окно Edit Chatacter Style Sheet, изображенное на рис, 32.7. Его опции применяются следующим образом.

- **Name (Имя).** В поле Name вводится имя новой таблицы стилей символа или переименовывается уже существующая таблица стилей символа. В нашем примере мы создаем таблицу стилей символа под именем *End-Of-StoryDingbat.*
- **Keyboard Equivalent (Комбинация клавиш).** В этом поле вводятся *горячие клавиши* или клавиатурные сокращения, которые используются для применения таблицы стилей, описанной выше.
- **Based On (На основе).** Это меню позволяет создавать таблицу стилей символа на основе уже существующей таблицы стилей. При модификации таблицы стилей, на основе которого создана другая таблица стилей, все изменения отражаются в *обоих* стилях. По умолчанию в поле Based On задается опция No Style.

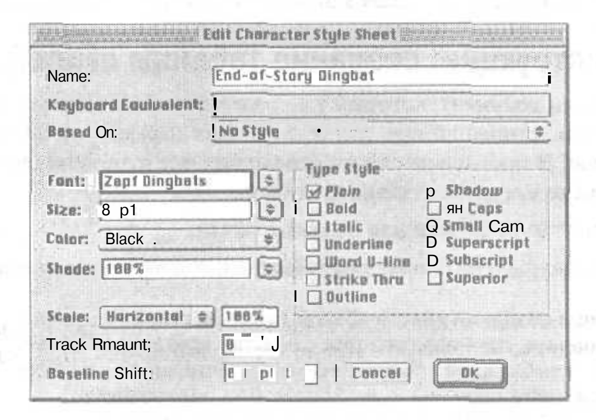


Рис. 32.7. Диалоговое окно Edit Character Style Sheet

Создание таблиц стилей

Если вы планируете вставлять таблицы стилей символа в таблицы стилей абзаца, то для извлечения атрибутов символов из уже существующей таблицы стилей символа в таблицу стилей абзаца необходимо вначале получить правильную таблицу стилей символа. Более того, если вы планируете использовать опцию Based On, то вначале нужно создать базовые таблицы стилей, на основе которых будут создаваться все остальные. Помните: при создании таблицы стилей без открытия документа в окне программы они по умолчанию включаются во все новые документы.

Пошаговые инструкции: создание таблицы стилей символа

1. Если вы открыли документ, который уже содержит параметры форматирования, заданные таблицей стилей символа, выделите слово в соответствующем тексте. В противном случае определите атрибуты символов, которые будут использоваться в создаваемой таблице стилей.
2. Выберите Edit⇨Style Sheets или нажмите <F11>.
3. Для открытия меню щелкните на кнопке New, а затем выберите опцию Character.


Совет

Если при создании новой таблицы стилей символа вы используете клавиатурные сокращения, помните, что для открытия контекстного меню вы можете использовать комбинацию <Control+щелчок> или щелкнуть правой кнопкой мыши в нижней части палитры Style Sheets. Для непосредственного вызова диалогового окна Edit Chatacter Style Sheet выберите опцию New.

4. В поле Name введите имя.
5. Щелкните в поле Keyboard Equivalent, а затем введите клавиатурные сокращения, которые хотите в дальнейшем использовать для применения создаваемого стиля.
6. Если вы хотите создать новую таблицу стилей на основе уже существующей, выберите необходимую опцию из меню Based On.
7. Если вы выделили форматированный текст, то все атрибуты форматирования символов будут вставлены в таблицу стилей. Для проверки вы можете быстро их просмотреть. В противном случае выберите значения параметров Font, Size, Type Style и т.д,
8. Для создания таблицы стилей символа щелкните на кнопке OK, а затем для ее сохранения вместе с документом (или для установки ее по умолчанию) щелкните на кнопке Save,

Пошаговые инструкции: создание таблицы стилей абзаца

1. Если вы открыли документ, который уже содержит необходимые параметры форматирования таблицы стилей абзаца, для выбора этих параметров щелкните на соответствующем абзаце. В противном случае определите все атрибуты символов и абзаца, которые будут использоваться таблицей стилей.
2. Выберите Edit⇨Style Sheets или нажмите <F11>.
3. Для вывода меню щелкните на кнопке New, а затем выберите опцию Paragraph.


Совет

Если при создании нового абзаца таблицы стилей вы используете клавиатурные сокращения, помните, что для открытия контекстного меню вы можете использовать комбинацию <Control+щелчок> или щелкнуть правой кнопкой мыши в нижней части палитры Style Sheets. Для непосредственного вызова диалогового окна Edit Paragraph Style Sheet выберите опцию New.

4. В поле Name введите имя.
5. Щелкните в поле Keyboard Equivalent, а затем введите клавиатурные сокращения, которые вы хотите использовать в дальнейшем для применения создаваемой таблицы стилей.
6. Если вы хотите создать новую таблицу стилей на основе уже существующей, выберите необходимую опцию из меню Based On.
7. В поле Character Attributes для установки атрибутов символов данной таблицы стилей абзаца оставьте установки по умолчанию. Для подтверждения атрибутов форматирования выбранного символа абзаца или для задания их вручную щелкните на кнопке Edit. Когда вы закончите изменять стиль, щелкните на кнопке OK. Чтобы вставить таблицу стилей символа, выберите уже существующий вариант из меню Style или щелкните на кнопке New для создания нового стиля.
8. Для установки соответствующих параметров форматирования таблицы стилей используйте вкладки Formats, Tabs и Rules. Если вы уже выбрали в документе правильно форматированный абзац, вам нужно только подтвердить параметры форматирования. (Например, если вы создаете таблицу стилей для основного текста, можете забыть о применении специального набора H&J для абзаца.)
9. Для создания таблицы стилей символов щелкните на кнопке OK, а затем на Save для его сохранения вместе с документом (или установки по умолчанию).



В нижней части вкладки General диалогового окна Edit Pharagraph Style Sheet имеется описание атрибутов выбранного стиля. Это довольно удобный способ просмотра текущих установок, а также проверки опций, которые вы намерены применить. Точно такое же описание представлено в диалоговом окне Style Sheets при выборе таблицы стилей.

Изменение таблиц стилей

Вы можете в любое время внести изменения в таблицу стилей. Эти изменения автоматически применяются к тексту вместе с таблицей стилей за исключением локального форматирования.

Для редактирования таблицы стилей выберите Edit⇨Styles или нажмите <F11>. Выберите таблицу стилей и щелкните на кнопке Edit. На этом этапе можно использовать клавиатурные сокращения: <Control+щелчок> или щелчок правой кнопкой мыши на имени таблицы стилей на палитре Style Sheets. Выберите в контекстном меню команду Edit, как показано на рис. 32.8. В обоих случаях для текущей таблицы стилей появится диалоговое окно Edit Paragraph Style Sheet или Edit Character Style Sheet. Проведите все необходимые изменения, а затем щелкните на кнопках OK и Save.



Рис. 32.8. Выбор опции Edit из контекстного меню палитры Style Sheets.

Сравнение таблиц стилей

Диалоговое окно Style Sheets позволяет быстро сравнивать две таблицы стилей, что пригодится вам при их изменении. Для этого выберите сначала первую таблицу стилей, а затем воспользуйтесь комбинацией <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок> для выбора второй таблицы.

Для изменения функции кнопки Append на Compare нажмите <Option> или <Alt>, а затем щелкните на кнопке Append. В диалоговом окне Compare (Сравнение) представляется описание различий между таблицами стилей, выделенное полужирным шрифтом.

Применение таблиц стилей

Применять таблицы стилей довольно легко: вы выделяете текст, а затем указываете применяемую таблицу стилей. Для применения таблицы стилей абзаца можно просто щелкнуть в отдельном абзаце или выщелить любую часть нескольких абзацев. Для применения таблицы стилей символа выделите только те символы, форматирование которых изменяется. (Для выбора всего текста статьи выберите Edit⇨Select All или используйте комбинацию клавиш <⌘+A> или <Ctrl+A>.) Для применения таблиц стилей в вашем распоряжении имеется три средства.

- Меню стилей. Вы можете выбрать таблицу стилей из подменю Character Style Sheet или Paragraph Style Sheet меню Style. Это, конечно, не самый эффективный способ, но он оказывается удобным для применения отдельной таблицы стилей с помощью мыши, когда палитра Style Sheets не отображена на экране.
- Палитра Style Sheets, показанная на рис. 32.9. Для открытия этой палитры выберите View⇨Show или нажмите <F11>. Держите палитру открытой все время, пока используете таблицы стилей. Для применения таблицы стилей к выбранному тексту нужно предварительно щелкнуть в нем.
- Клавиатурные сокращения. Если вы назначили комбинацию клавиш для вызова таблицы стилей, используйте ее для применения стилей к выбранному тексту. Несмотря на то что эта опция представляет собой самый быстрый метод, лучше всего ее использовать для наиболее часто используемых таблиц стилей, поскольку клавиатурные сокращения нужно запоминать, что весьма накладно, особенно если стили наглядно представлены на палитре Style Sheets.

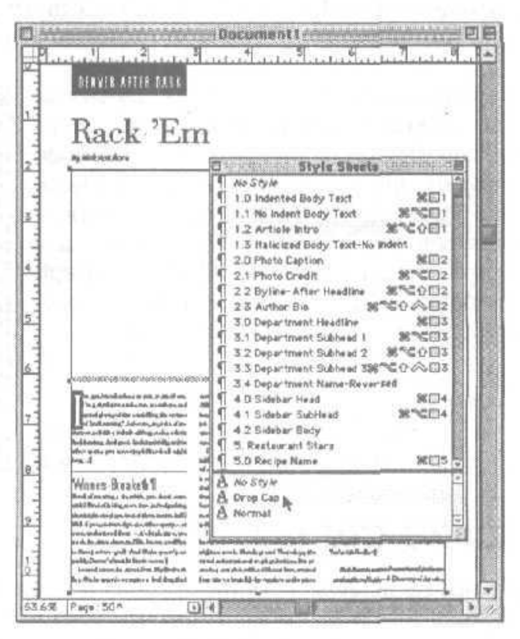


Рис. 32.9. Палитра Style Sheets

Структура палитры Style Sheets

Палитра Style Sheets разделена на два раздела: таблицы стилей абзаца (вверху) и таблицы стилей символа (внизу). Вы можете перемещать линию разделения между ними, чтобы увеличить или уменьшить один из разделов. В каждом разделе таблицы стилей перечислены в алфавитном порядке.

Если палитра достаточно широка, то рядом с названием стиля приводится комбинация клавиш его применения в документе. (При необходимости можно расширить палитру, перетаскивая ее правый нижний угол.) Если в клавиатурном сокращении имеется цифра, введенная с помощью цифровой клавиатуры, то она обозначается маленьким квадратным значком (в Mac) или аббревиатурой *KP* (в Windows), как показано на рис. 32.10.

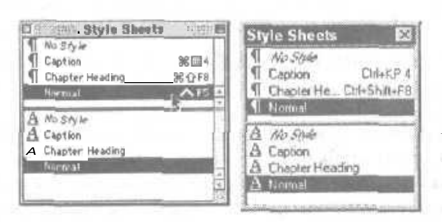


Рис. 32.10. Клавиатурные сокращения, показанные здесь, содержат клавиши цифровой панели (слева — в Mac, справа — в Windows)

Влияние локального форматирования

В зависимости от того, откуда взят текст и как он предварительно отформатирован, при применении таблицы стилей форматирование не всегда происходит так, как того ожидалось. Причина заключается в локальном форматировании отдельных текстовых фрагментов. Если к тексту уже применена таблица стилей, вы можете задать дополнительное форматирование, называемое *локальным.* QuarkXPress поддерживает любое локальное форматирование текста.

Представим, что абзац форматирован с помощью таблицы стилей Normal, и вы решили изменить шрифт, использованный в этом абзаце. Вы примените таблицу стилей абзаца с другим шрифтом. Что же в результате получится? Вы получите шрифт, указанный в локальном форматировании. Это можно наглядно увидеть на палитре Style Sheets — маленький значок "+", следующий за именем только что примененной таблицы стилей, как показано на рис. 32.11, говорит о том, что локальное форматирование все еще присутствует в выбранном тексте.

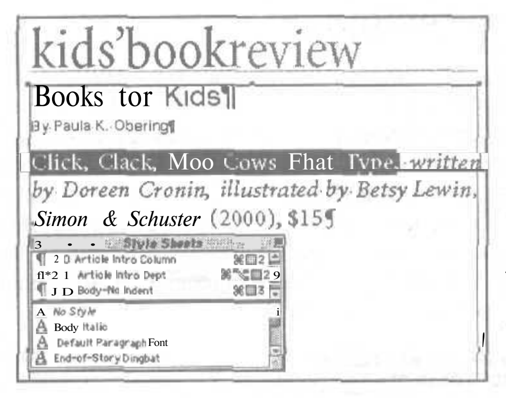
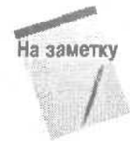


Рис. 32.11. Когда в выбранном тексте присутствует форматирование, не соответствующее спецификации данной таблицы стилей, на палитре Style Sheets перед именем таблицы стилей появляется значок "+". В данном примере название книги имеет обычное начертание, выделяясь на фоне вступительного текста, введенного курсивом

Если вы хотите использовать шрифт, заданный в только что примененной таблице стилей, вам необходимо обеспечить *аккуратное применение* последней. Для этого вначале следует использовать опцию No Style. Затем нужно повторно применить необходимую

таблицу стилей. (Таким образом удаляется любое локальное форматирование — пусть даже и необходимое, например, курсивное начертание в названии книги. Поэтому, "правильное" локальное форматирование придется применять заново.) Для быстрого снятия локального форматирования примените комбинацию <Option+щелчок> или <Alt+щелчок> на имени таблицы стилей на палитре. К сожалению, никакого способа улучшить аккуратное применение стилей с помощью специальных клавиатурных сокращений, заданных пользователем, не существует.

Наличие значка "+" может говорить о том, что случилось нечто ужасное — кто-то полностью изменил форматирование текста. Или же было проведено только одно изменение, например, межстрочного интервала. Никакого предварительного способа узнать сложность локального форматирования не существует. Часто аккуратное применение стилей приходится выполнять только для того, чтобы определить, что было сделано. Борцы за чистоту таблиц стилей рассматривают значок "+" как предупреждение с угрозой для документа. Это означает, что текст не полностью отформатирован согласно таблицам стилей. Я бы не стал особо беспокоиться по поводу значка "+" на палитре таблиц стилей.



При применении таблиц стилей символа к нескольким выбранным словам абзаца и последующем выделении этого абзаца после имени таблицы стилей абзаца появится значок "+". Причина кроется в том, что применение таблиц стилей символа в данном случае рассматривается как локальное форматирование поверх форматирования таблицей стилей абзаца.

Управление наборами таблиц стилей

QuarkXPress позволяет импортировать таблицы стилей в документ из другого документа, библиотеки или файла QuarkXPress Tags. Можно также при импортировании форматированного текстового файла внедрять таблицы стилей из текстового процессора.



Подробную информацию об импортировании таблиц стилей вместе с текстовым файлом из текстового процессора можно найти в главе 11.

Выбор файла для присоединения

Если требуется добавить таблицы стилей в документ из другого файла QuarkXPress, выберите команду File⇨Append или нажмите <⌘+Option+A> или <Crtl+Alt+A>. Можно также щелкнуть на кнопке Append в диалоговом окне Style Sheets. При этом появится диалоговое окно, позволяющее выбрать файл-источник QuarkXPress для присоединения. Укажите в нем любой документ, библиотеку QuarkXPress или файл QuarkXPress Tags (все они должны сохраняться в версии 3.3 программы или выше). На экране откроется диалоговое окно Append, как показано на рис. 32.12. (Если вы попытаетесь воспользоваться командой Append из диалогового окна Style Sheets, то единственной опцией будет присоединение таблиц стилей, поскольку опции диалогового окна Append несколько ограничены).



Если вы предварительно не открывали документы, то будете добавлять таблицы стилеи в список по умолчанию. Тогда эти таблицы стилей будут включены во все новые документы.

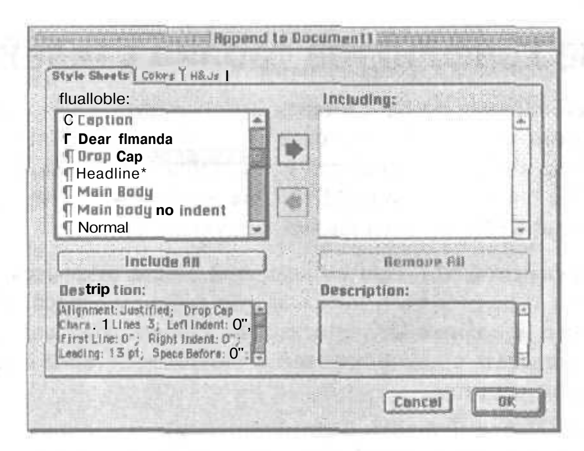


Рис. 32.12. Диалоговое окно Append, которое появляется после выбора файла QuarkXPress для добавления из него атрибутов

Отбор таблиц стилей для присоединения

В списке Available диалогового окна Append перечислены все таблицы стилей, заданные в *исходном файле* (файл, из которого добавляются новые стили). В списке Available можно отобрать таблицы стилей и щелкнуть на стрелке, указывающей вправо, чтобы отправить их в список Including.

- Для выбора отдельной таблицы стилей просто щелкните на ней.
- Для выбора нескольких таблиц стилей щелкайте на них при нажатой клавише <⌘> или <Ctrl>.
- Для выбора непрерывного диапазона таблиц стилей щелкните на первом элементе диапазона, а затем нажмите <Shift> и щелкните на последней таблице стилей.
- Для выбора всех таблиц стилей щелкните на кнопке All (Все) (При этом все таблицы стилей не только выбираются, но и автоматически отправляются в список Including.)

После завершения отбора таблиц стилей и добавления их в список Including щелкните на кнопке OK. (Если вы передумали включать определенную таблицу стилей в список Including, выберите ее и щелкните на стрелке, указывающей влево, чтобы отправить ее обратно в список Available.) После этого QuarkXPress уведомит вас о том, что в таблицы стилей включены все цвета, наборы H&J и другие атрибуты, которых нет в документе. Это замечательно, поскольку в противном случае таблицы стилей будут незавершенными. Щелкните на кнопке OK.

На этом этапе вам может потребоваться разрешить некоторые конфликты между таблицами стилей, уже присутствующими в документе, и теми, которые вы добавили. К примеру, если вы добавляете все таблицы стилей, то практически всегда возникает конфликт с таблицами стилей абзаца и символа Normal.



Совет

Если вы не уверены в том, стоит ли включать таблицу стилей в документ, щелкните на ней. чтобы просмотреть атрибуты в поле Description (Описание) в нижней части диалогового окна. Чтобы одновременно просматривать описания двух различных таблиц стилей, щелкните на них при нажатой клавише <⌘> или <Ctrl>. Затем для замены Append на Compare нажмите <Option> или <Alt>. Для сравнения таблиц стилей щелкните на кнопке Compare.

Разрешение конфликтов таблиц стилей

Если вы добавляете таблицу стилей с именем, уже существующим в активном документе, но с другими атрибутами, откроется диалоговое окно Append Conflict (Конфликт присоединения стиля). Атрибуты, которые отличаются в этих таблицах стилей, будут выделены полужирным шрифтом, как показано на рис. 32.13. Для разрешения конфликтов таблиц стилей диалоговое окно Append Conflict предоставляет следующие опции.

- **Rename (Переименовать).** При выборе этой опции откроется диалоговое окно, в котором можно переименовать добавляемую таблицу стилей. После ввода нового имени щелкните на кнопке OK. Это весьма удобно, если вы еще не решили, что именно хотите сделать с двумя похожими таблицами стилей в дальнейшем, и оставили этот вопрос на потом.
- **Auto-Rename (Переименовать автоматически).** Эта опция добавляет звездочку перед именем добавляемой таблицы стилей, что также удобно для разрешения конфликта позже.
- **Use New (Использовать новый).** Эта опция заменяет уже существующую таблицу стилей на добавленную, оставляя исходное имя. Это весьма удобно, когда вы добавляете набор обновленных таблиц стилей в документ или шаблон.
- **Use Existing (Использовать существующий).** Эта опция оставляет уже существующую таблицу стилей в документе и не импортирует новую версию. Ее можно использовать в экземплярах документа, если вы знаете, что исходная таблица стилей в документе вполне корректна, и не уверены в импортируемом варианте (очень удобно при работе со стилем Normal).

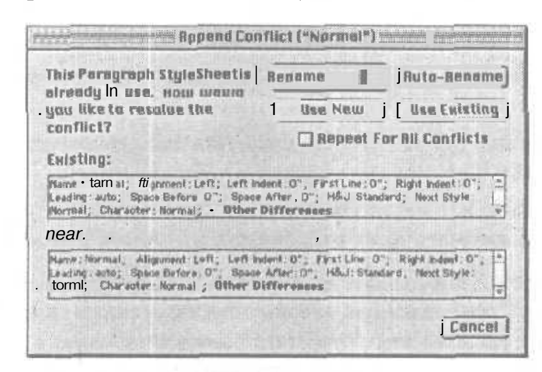


Рис. 32.13. Диалоговое окно ***Append Conflict***

Если вы добавляете набор обновленных таблиц стилей, к примеру, из нового шаблона, то вполне можете захотеть сразу же разрешить все конфликты. В таком случае выставьте опцию Repeat for All Conflicts (Применять всегда) в диалоговом окне Append Conflict.

Резюме

Во время разработки шаблона для проекта, который будет издаваться не один раз, особенно если в его реализации задействована рабочая группа, таблицы стилей играют немаловажную роль. При аккуратном создании и именовании таблиц стилей можно гарантировать, что все пользователи, задействованные в проекте, будут быстро и согласованно осуществлять форматирование текста.

Диалоговое окно Style Sheets предоставляет средства контроля за всеми таблицами стилей в документе. В него включен также и доступ к диалоговым окнам Edit Paragraph Style Sheet и Edit Character Style Sheet, которые позволяют создавать и редактировать таблицы стилей разных типов. Палитра Style Sheets позволяет применять таблицы стилей к выбранному тексту в результате простого щелчка мышью.

ГЛАВА

33

Эффективное использование библиотек и шаблонов

В этой главе...

Проектирование библиотек и шаблонов

Работа с файлами библиотек

Работа с элементами библиотек

Работа с шаблонами

Резюме

При работе с постоянными клиентами или над продолжительными проектами приходится тратить массу времени на создание фирменных знаков, логотипов, рекламных проспектов и информационных бюллетеней, которые будут использоваться снова и снова. Постоянно требуется помещать логотипы в различные документы, а информационный бюллетень использовать в качестве отправной точки для последующих выпусков. Естественно, при кропотливой работе над макетом никому не захочется переделывать все заново. Но есть выход и из подобной ситуации. Для многоцелевого использования повторяющихся элементов и дизайнерских разработок QuarkXPress представляет такие средства как библиотеки и шаблоны.

Библиотека представляет собой плавающую палитру, предназначенную для хранения таких форматированных элементов как текстовые блоки и графические объекты. *Шаблон* же является оболочкой документа, его базовой структурой, используемой для создания новых документов. Библиотеки и шаблоны обеспечивают удобный доступ к уже разработанным дизайнерским схемам. Кроме того, с их помощью мы можем согласовывать все документы проекта.

Проектирование библиотек и шаблонов

Библиотеки и шаблоны представляют собой легко создаваемые и прекрасно согласуемые друг с другом файлы QuarkXPress. Но для обеспечения эффективной работы с этими файлами необходимо вначале определить, кто будет с ними

работать и на каких условиях. Так что для разработки структуры и содержимого библиотек и шаблонов, в первую очередь, нужно решить эти вопросы.

Библиотеки

Создание библиотек с последующим добавлением в них всех необходимых элементов не принесет желаемого эффекта, поскольку в результате может появиться слишком много библиотек с огромным количеством элементов, пользоваться которыми будет довольно затруднительно. Поэтому вначале необходимо продумать следующие действия.

- Лучше всего для каждого клиента создавать отдельную библиотеку (в случае, если клиент заказывает множество проектов) или создавать библиотеку для каждого отдельного проекта. Следует учесть, что, открывая одновременно множество библиотек, вам будет крайне затруднительно определить, какая именно библиотека нужна в данный момент.
- Библиотеки можно открывать через сеть, что дает возможность совместного использования одного файла множеством пользователей. Если вы планируете именно такой способ организации вспомогательных данных, то имеет смысл назначить одного сотрудника фирмы ответственным за содержимое библиотек, что даст гарантию их полноценности и функциональной насыщенности,
- Для идентификации элементов библиотек им можно присваивать имена и ярлыки. Тогда множеству пользователей гораздо легче получать доступ к одной и той же библиотеке.
- Если с одной и той же библиотекой работает множество пользователей, то этот файл следует хранить на сервере, к которому пользователи имеют доступ. Кроме того, необходимо всех пользователей обеспечить шрифтами и графическими файлами, используемыми в элементах библиотек.



Библиотеки не являются межплатформенными файлами QuarkXPress. Мы не можем в Windows открыть библиотеку, созданную в Mac, и наоборот. Поэтому при работе в многоплатформенной среде необходимо создавать отдельные библиотеки для каждой платформы.

Рассмотрим библиотеки в действии. Возьмем в качестве примера издательство 5280 Publishing, которое выпускает журналы *Denver's Mile-High Magazine* и *Mile-High Wedding.* Художественный директор располагает библиотекой для рекламных "заполнителей" обоих журналов, поскольку размеры рекламных объявлений обычно одинаковы. Кроме того, у художественного директора имеется отдельная библиотека со стандартными иллюстрациями к каждому журналу, куда включены фотографии корреспондентов, логотипы, фирменные знаки и т.п. Все три библиотеки, как показано на рис. 33.1, хранятся на сервере Mac, к которому имеют доступ верстальщик, художник и редакторы. Кроме того, в папке с библиотеками содержатся шрифты и графические файлы, используемые в элементах библиотек. При необходимости художественный директор может обновлять библиотечные файлы.

Шаблоны

Многие графические дизайнеры предпочитают вообще не иметь дела с шаблонами. Начиная работать с новым выпуском информационного бюллетеня или брошюры, они попросту берут все им необходимое из старого документа. Затем они удаляют все, что им не нужно, и работают в новом контексте. В такой стратегии, точнее в ее отсутствии, имеется много недочетов.

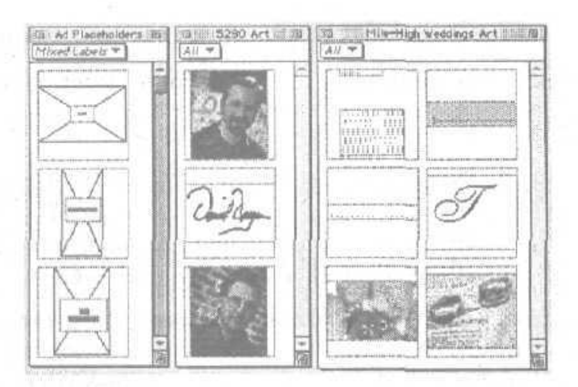


Рис. 33.1. Библиотека Ad Placeholders (рекламные "заполнители") используется в обоих журналах, каждый из которых имеет отдельную библиотеку: 5280 Art и Mile-High Wedding Art.

- Каждый документ определенным образом форматируется. Кроме того, в нем могут присутствовать непредвиденные формы представления содержимого. Например, документ может содержать технологический цвет для представления отпечатков губ модели на обложке журнала. Для подгонки под определенную статью текстовые блоки нужно увеличивать или модифицировать таблицы стилей. Такие изменения в шаблонах могут не соответствовать дальнейшим выпускам издания.
- При замене старого содержимого на новое можно с легкостью что-нибудь утерять, например, дату последнего футбольного матча, имя обозревателя, а в колонку поместить совсем не ту фотографию. Вряд ли это обрадует читателей, тех же обозревателей, да и вообще, подписчиков данного издания.
- При использовании шаблонов в виде старых документов всегда увеличивается возможность неправильного контекстного представления данных. А если вообще искажены все элементы страниц, то это будет повторяться в каждом последующем выпуске издания.

Исходя из этих предпосылок, необходимо четко распланировать разработку шаблонов, причем это нужно сделать сразу после получения оригинального макета. Если речь идет о разработке периодического информационного бюллетеня или рекламного проспекта, то все вопросы нужно решать еще при выпуске первого издания, удаляя все элементы, которые не должны повторяться в последующих изданиях. При создании шаблона необходимо учитывать следующие факторы.

- Всегда сохраняйте (или создавайте) шаблонные страницы для всех сложных страниц. В информационном бюллетене или рекламном проспекте к ним относится обложка, оглавление, специальные страницы (другого формата) и страницы (статьи) с важными сообщениями.
- Если объем документа, как правило, одинаков, а его содержимое посвящено одним и тем же темам, то чистые страницы, созданные на основе шаблонных страниц, можно оставлять в документе. Если же объем выпускаемых документов или вид страниц в каждом выпуске различен, то желательно каждый раз создавать новый макет на основе соответствующей шаблонной страницы.
- Обязательно удостоверьтесь в том, что *шаблонные страницы* (т.е. страницы, на основе которых строится шаблон документа) содержат заголовки, колонцифры и остальные элементы, неизменно повторяющиеся в каждом выпуске издания.
- Пристально изучите все элементы каждой страницы с целью определения их соответствия с изданием. В случае соответствия их следует оставить в шаблоне. В противном случае их

нужно переместить в библиотеку. Например, если все информационные бюллетени содержат четыре рекламных объявления, то для них можно просто оставить "заполнители". Если же размеры этих объявлений постоянно меняются, то "заполнители" нужно поместить Б библиотеку, а в шаблоне оставить только бланк страницы,

- Обязательно удостоверьтесь в том, что документ содержит таблицы стилей абзацев и символов, чтобы в случае необходимости их можно было изменить. В данном случае речь идет обо всех элементах, начиная с заголовков и подписей авторов и заканчивая основным содержимым и нижними колонтитулами. Когда можно быстро переформатировать старый документ, не стоит возвращаться назад и начинать все с чистого листа.
- Если шаблон предназначен для совместного использования множеством пользователей, то обратите особое внимание на присвоение имен шаблонным страницам и таблицам стилей. (Это также относится и к спискам, наборам H&J и цветам.) Присвоенные имена должны быть понятны всем пользователям данного шаблона, а не только тому из них, который присваивает имена элементам.
- Просмотрите документ и уберите из него все элементы, которые не имеют отношения к данному изданию. Речь идет не только о цветах, таблицах стилей, наборах H&J, но и о шаблонных страницах вместе с элементами этих страниц.
- Присваивая имя шаблону, желательно включить в него имя и дату. Тогда при обновлении данного шаблона всегда будет понятно, когда он использовался в последний раз.
- Шаблоны являются межплатформенными файлами и могут открываться через сеть. Если вы планируете использовать шаблон в обеих платформах, то нужно удостовериться в том, что в Mac и Windows используются одинаковые шрифты (по крайней мере, одной версии и одного производителя).

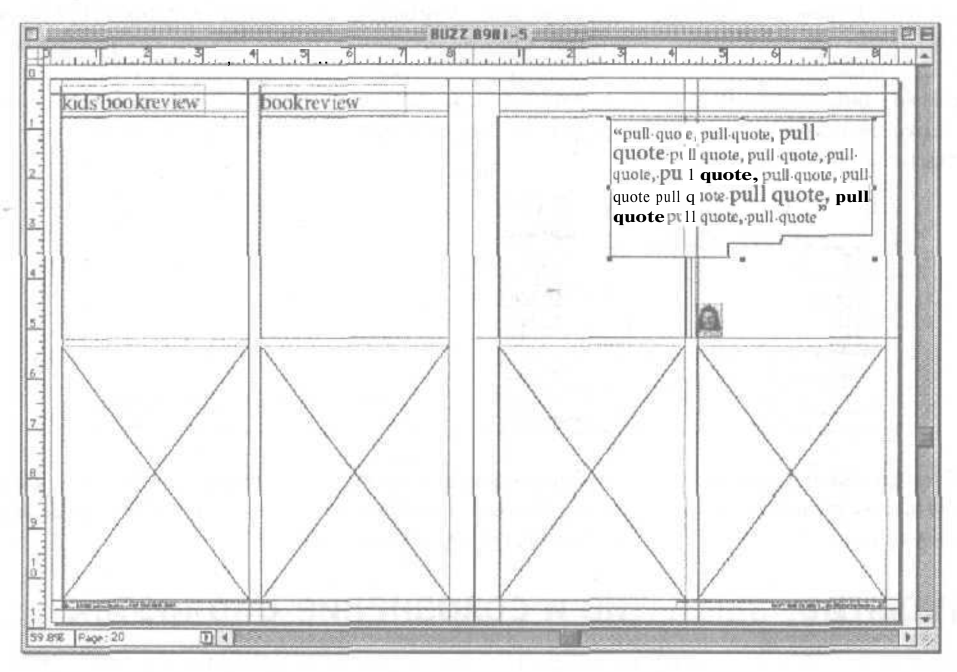


Рис. 33.2. После внесения основных изменении в структуру информационного бюллетеня с названием Buzz in the 'Burbs графический дизайнер создал шаблон на основе документа первого издания, чтобы использовать его для выпуска второго издания

Если вы уже удалили все ненужные элементы из документа, оставив лишь функциональную оболочку, можете ее сохранить, и впоследствии использовать в качестве шаблона. На рис. 33.2 изображен пример такого шаблона.

Управление файлами библиотек

Отличительной особенностью QuarkXPress является возможность создания библиотек с такими элементами как текстовые блоки, линии и группы объектов. Это свойство очень полезно при повторном использовании данных элементов в последующих публикациях. К примеру, мы можем содержать библиотеку с корпоративными логотипами, фотографиями и такими видами стандартизированного текста как заголовки и почтовые реквизиты.

QuarkXPress предоставляет гораздо больше возможностей, чем просто создание библиотек. Мы можем создавать комплексные библиотеки и открывать их одновременно (вплоть до 25 файлов). Кроме того, в целях облегчения поиска элементов библиотек, QuarkXPress обеспечивает вас возможностью их группирования. Сами по себе библиотеки являются отдельными файлами, которые можно размещать в любом месте жесткого диска (или в сети). Поскольку библиотеки не являются частью отдельного документа, их можно использовать для создания любого документа. Размещая элементы в библиотеке, вы можете управлять ими, добавляя или удаляя их. В следующих разделах мы подробно рассмотрим, как это делается.

Создание библиотек

Для того чтобы воспользоваться библиотекой, ее нужно сначала создать. Для этого используйте команду File⇨New⇨Library или комбинацию клавиш <Option+⌘+N> или <CtrI+Alt+N>. В диалоговом окне New Library (Создание библиотеки), изображенном на рис. 33.3, определяется расположение файла библиотеки. В поле New Library (Имя) вводится имя новой библиотеки (в Windows программа QuarkXPress автоматически присваивает библиотекам расширение .qxl). Щелкните на кнопке Create (Создать), после чего откроется пустая палитра библиотеки.

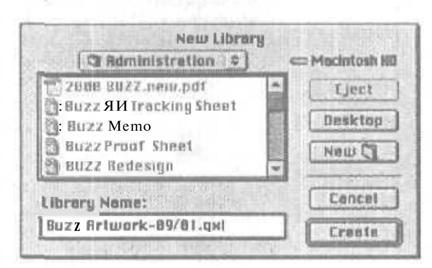


Рис. 33.03. Создание новой библиотеки в диалоговом окне New Library

Размеры палитры можно изменять, перетаскивая маркер в ее правом нижнем углу. Щелкнув на значке разворачивания в верхнем правом углу, вы отобразите библиотеку во весь экран (при повторном щелчке на этом значке палитра вернется в исходное состояние).

Открытие, закрытие и сохранение библиотек

Работа с файлами библиотек ничем не отличается от управления другими файлами QuarkXPress. Подробное изложение всех задач, связанных с открытием, закрытием и сохранением библиотек, можно найти в главе 4. Ниже мы повторим основные сведения.

- Для открытия библиотеки нужно использовать диалоговое окно Open (меню File) или дважды щелкнуть на файле библиотеки на рабочем столе. Опознавать библиотеки можно по значку, пример которого показан на рис. 33.4. В Windows имена библиотек, как правило, имеют расширение .qxl. Библиотеки остаются открытыми до тех пор, пока их не закроют, а при запуске QuarkXPress переоткрываются автоматически.
- Для закрытия библиотеки следует щелкнуть на значке закрытия.
- По умолчанию изменения в библиотеках сохраняются автоматически. Нужно только удостовериться в том, что на вкладке Save окна Application Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>) установлена опция Auto Library Save (Автоматическое сохранение библиотек). При закрытии библиотеки или выходе из QuarkXPress изменения в библиотеках сохраняются всегда.



Рис. 33.4. Значок файла библиотеки и открытая палитра библиотеки

Работа с элементами библиотек

В библиотеки можно добавлять только те элементы, у которых нет содержимого. Вы можете добавлять текстовые и графические блоки, линии, текстовые контуры, а также группировать любые элементы. Указанные элементы могут иметь любой требуемый уровень форматирования. Но вы не можете включать в элементы библиотеки текст или изображения, которые не вставлены в блок библиотеки. При копировании блоков в библиотеки все атрибуты, применяемые к элементам, включая рамки, фон, план и цвета, сохраняются. В изображениях остается вся информация о масштабировании, размерах, и т.п. В тексте сохраняются все данные о форматировании, включая таблицы стилей, наборы H&J и цвета.

Библиотеки весьма удобны при сохранении элементов и содержимого, созданного с массой специальных эффектов. Например, вы можете создать фирменный знак, используя преобразованный в контуры текст, а также объединенные элементы Безье и негативный текст. Поэтому вряд ли кому-нибудь захочется проделывать всю эту работу заново, даже если речь идет всего лишь о замене отдельных слов. Вы также можете затенять и раскрашивать слова так, как показано на рис. 33.5, Поместив в библиотеку такой текст со специальными эффектами, вы существенно сэкономите себе время и силы при последующем применении подобных эффектов.

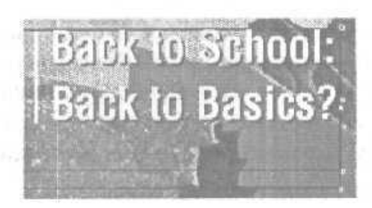


Рис. 33.5. Такой специальный эффект как затенение, идеально подходит для того, чтобы поместить его в библиотеку

После копирования элемента библиотеки в документ вы можете легко изменять его атрибуты, не меняя при этом условия форматирования исходного элемента. Такой подход очень удобен для таких элементов как стрелки, а также для графических блоков с замысловатыми рамками, цветовыми оттенками или необычными контурами.

Добавление элементов в библиотеку

Открыв библиотеку, вы можете добавлять в нее элементы из любого документа или из любой другой открытой библиотеки. Поскольку библиотеки остаются открытыми до тех пор, пока их не закроют, вы можете добавлять в них элементы, просто-напросто открывая и закрывая другие документы и библиотеки.

Пошаговые инструкции: добавление элемента в библиотеку

1. Выберите инструмент Item.
2. Щелкните на элементе в открытом документе, который вы хотите добавить в библиотеку. Им может быть любой тип блоков, линий, текстовых контуров или даже группа элементов. Для выбора множества элементов используйте комбинацию <Shift+щелчок>, а затем добавьте их в библиотеку в качестве группы. (Вы можете также щелкнуть на элементе другой библиотеки.)
3. Перетащите выбранный элемент на палитру библиотеки. При этом указатель примет вид очков. Это значит, что вы можете добавить элемент в библиотеку.
4. Чтобы добавить элемент, отпустите кнопку мыши. Если вы хотите добавить его в определенное место библиотеки, то перетащите элемент на это место, как показано на рис. 33.6. Затем отпустите кнопку мыши.



Рис. 33.6. Перетаскивание элемента из документа в открытую библиотеку

Точно так же в библиотеку можно добавлять и другие элементы. На палитре появятся маленькие миниатюры элементов, помещенных в библиотеку. Они расположены по порядку добавления слева направо (если палитра достаточно широка, чтобы уместить два и более элементов), а затем сверху вниз.



Кроме перетаскивания элементов на палитру библиотеки вы можете их удалять, вставлять, а также копировать. Для этого нужно выбрать элемент в документе или в другой библиотеке, а затем использовать либо команду Edit⇨Copy (для копирования) или комбинацию клавиш <⌘+C> или <Ctrl+C>, либо Edit⇨Cut (для вырезания) или комбинацию клавиш <⌘+X> или <Ctrl+X>. Чтобы вставить элемент, нужно выбрать необходимую палитру библиотеки, а затем воспользоваться командой Edit⇨Paste, комбинацией клавиш <⌘+V> или <Ctrl+V>).

Добавление шаблонных страниц в библиотеку

При работе над множеством схожих проектов может оказаться, что в данных проектах используются схожие шаблонные страницы. Поэтому вместо того, чтобы каждый раз заново создавать одинаковые шаблонные страницы или копировать элементы из других страниц, можно сымитировать наличие этих шаблонных страниц в библиотеке. Мы говорим "сымитировать наличие", поскольку на самом деле нельзя хранить в библиотеке шаблонные страницы. Но вы можете хранить в них все элементы этих страниц, а затем разместить их в том же виде в новой шаблонной странице нового документа. Сделать это довольно непросто, поскольку в QuarkXPress, к сожалению, отсутствуют средства, предназначенные для выполнения таких задач. Однако вы можете перемещать шаблонные страницы, выполняя следующие действия.

Пошаговые инструкции: перемещение шаблонных страниц в библиотеку

1. Откройте или создайте библиотеку, чтобы поместить в нее шаблонные страницы.
2. Откройте документ, содержащий шаблонную страницу, которую вы хотите поместить в библиотеку. Выведите шаблонную страницу на экран, используя команду Page⇨Display.
3. Выберите инструмент Item, а затем выделите все элементы (с помощью команды Edit⇨Select All или комбинации клавиш <Ctrl+A>). Если вы собираетесь разместить элементы в новой шаблонной странице в том же положении, запишите координаты X и Y из палитры Measurements.
4. Перетащите (или скопируйте и вставьте) элементы в открытую библиотеку и отпустите кнопку мыши.
5. Откройте документ, в который вы хотите скопировать шаблонную страницу (в идеале, размеры этого документа должны быть такими же, как и размеры документа, из которого копируется шаблонная страница). Закройте исходный документ, если он вам больше не нужен,
6. Вставьте новую шаблонную страницу в новый документ.
7. Перетащите (или скопируйте и вставьте) элемент библиотеки, содержащий элементы шаблонной страницы, в новую шаблонную страницу, как показано на рис. 33.7, и поместите в нужное положение. Для перехода в режим просмотра используйте команду View⇨Fit in Window или комбинацию клавиш <⌘+0> или <Ctrl+0>.
8. Чтобы отобразить шаблонную страницу, используйте палитру Document Layout, и переименуйте новую шаблонную страницу таким образом, чтобы название отображало содержимое.

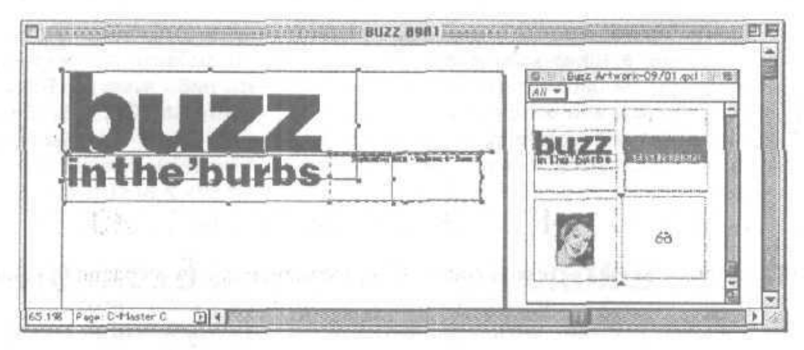


Рис. *33.7. Перетаскивание элементов шаблонной* ***страницы из*** *библиотеки* ***в*** *новую шаблонную* ***страницу***

Использование элементов библиотеки в документах

Элементы очень легко перемешать и вставлять в документы из предварительно созданных и заполненных библиотек. Выбрав любой инструмент, нужно просто щелкнуть на элементе библиотеки и перетащить его в документ. Можно также выбрать элемент в библиотеке, скопировать его, щелкнуть на документе, а затем вставить туда необходимый элемент.

Элементы библиотеки, как правило, вставляются в документы со своими исходными размерами, что показано на рис. 33.8. После перемещения элемента в документ его можно модифицировать точно так же, как и любой другой объект.

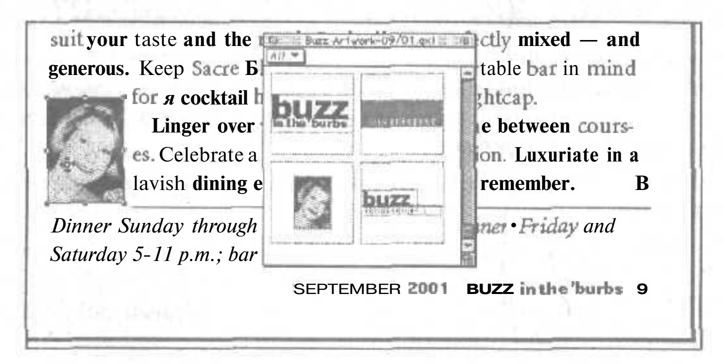
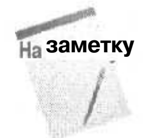


Рис. 33.8, ***Перетаскивание*** *элемента* ***библиотеки в документ***



В некоторых случаях, при добавлении элемента библиотеки в документ текст отображается некрасиво. Это происходит по причине отсутствия в системе необходимых шрифтов. Кроме того, вы можете добавить изображения, для которых нет соответствующих файлов. Поэтому, чтобы предотвратить несогласованность в данных, необходимо определить и активизировать шрифты, используемые в новом элементе (с помощью программ типа Extensis Suitcase или Adobe Type Manager это делается автоматически). Кроме того, нужно найти все файлы изображений документа, используемые в новых элементах.



При добавлении в документы элементов библиотеки все таблицы стилей, включая цвета, наборы H&J, определения списков и шаблоны линий и полос добавляются в документ QuarkXPress автоматически. В случае конфликтов имен (например, если таблицы стилей имеют одинаковые имена) форматирование элементов и текста не изменяется, но детали при этом добавлены не будут.

Переупорядочивание элементов библиотек

Порядок элементов в библиотеке зависит от их размещения или от расположения указателя мыши при их вставке. Если вы все же желаете изменить порядок такого представления элементов, то выберите элемент, который требуется переместить, нажмите кнопку мыши, и, не отпуская ее, перетащите указатель в новое положение на палитре библиотеки. Перетащив указатель, нужно отпустить кнопку мыши (треугольники, отображающиеся при перемещении элемента, определяют точки вставки).

Удаление элементов библиотеки

При изменении элементов документа библиотеки будут использоваться постоянно. Поэтому некоторые элементы библиотеки, время от времени, требуется удалять. Чтобы удалить элемент в библиотеке, его нужно вначале выделить, щелкнув на нем кнопкой мыши. Затем воспользуйтесь командой Edit⇨Clear. Если вы хотите использовать элемент только в течение некоторого времени, то для перемещения его из библиотеки и размещения в буфере обмена нужно использовать команду Edit⇨Cut (комбинация клавиш <⌘+X> или <Ctrl+X>). После этого выбранный элемент можно вставить в другой документ или библиотеку.

Создание меток для элементов библиотеки

Метки представляют собой имена, которые присваиваются элементам библиотеки. Поскольку на палитре библиотеки миниатюры элементов слишком малы, а палитра может содержать огромное количество элементов, для их просмотра приходится прибегать к помощи полос прокрутки. Использование меток может существенно облегчить управление элементами библиотек. Чтобы создать отдельную категорию элементов, например, *Основные*, вы можете множеству элементов присвоить одну метку или же создать отдельную метку для каждого элемента. Совсем необязательно помечать все элементы библиотеки — некоторые их них можно оставить как Unlabeled (Непомеченные). Впоследствии вы ограничите количество отображаемых элементов на палитре библиотеки только теми элементами, которые имеют метки.

Перед созданием меток следует тщательно продумать схему маркировки. Можно именовать элементы в соответствии с назначением (например, Ads (Рекламные объявления) или Features (Подробно)), содержимым (Columnist Head Shots (Основные рубрики) или Legal Text (Комментарии)) или размещением (TOC Art (Оглавление) или Spine (Основная статья)). Можно также использовать сложную комбинацию меток. Чтобы все метки были понятными, нужно определить, какие слова в их именах вводить курсивом или прописными буквами: *заглавные* или *смысловые*.

Пошаговые инструкции: создание меток для элементов библиотек

1. Дважды щелкните на элементе, который необходимо пометить. При этом откроется диалоговое окно Library Entry (Пометка элементов библиотеки).

2. В поле диалогового окна Library Entry (показанном на рис. 33.9) введите новую метку или выберите существующую метку из меню (множество элементов может иметь одну и ту же метку).

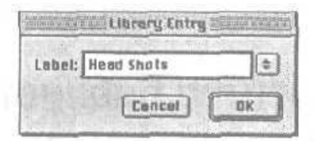


Рис. 33.9. Создание новой метки

3. Щелкните на кнопке OK.

Метка элемента не отображается на экране на палитре библиотеки. Чтобы ее увидеть, необходимо дважды щелкнуть на элементе и перейти в диалоговое окно Library Entry.

Отображение элементов с метками

После маркировки элементов вы можете начать фильтрацию элементов на палитре библиотеки в соответствии с определенными метками. Для этого используются опции меню Labels (Метки), как показано на рис. 33.10. Если вам необходимо отобразить элементы, которые имеют пару различных меток, то можно одновременно выбрать несколько опций. Чтобы скрыть элементы с особой меткой, нужно просто снова выбрать эту опцию.



Рис. 33.10. Отображение элементов с помощью меток

В меню Labels представлены следующие опции.

- При выборе команды All (Все) будут отображаться все элементы библиотеки независимо от их меток.
- При выборе Unlabeled (Непомеченные) будут отображаться элементы без меток.
- Имена всех создаваемых меток. Чтобы отобразить требуемый элемент, нужно выбрать его метку.

Использование множества библиотек

Несмотря на то что метки являются прекрасным способом управления списком элементов библиотеки, для организации отдельных групп элементов все же лучше создавать отдельные библиотеки. Использование одних только меток может привести к созданию одной огромной библиотеки, в которой будет слишком сложно разобраться. Когда в библиотеке содержится слишком много разнотипных элементов, имеет смысл создать новую библиотеку и перемещать в нее элементы из старой библиотеки. Для перемещения элементов из одной библиотеки в другую существуют три способа.

Способ 1. Перетащите элемент в новую библиотеку. При этом элемент будет скопирован из первой библиотеки во вторую и останется неизмененным в первой.

Способ 2. Создайте копию элемента в первой библиотеке и вставьте ее во вторую библиотеку. При этом элемент также будет скопирован из первой библиотеки во вторую и останется неизмененным в первой.

Способ 3. Удалите элемент в первой библиотеке и вставьте его во вторую.

Еще одно преимущество создания множества библиотек заключается в том, что гораздо легче находить элементы библиотеки для документа, если использовать для библиотек логические имена, например, Корпоративные логотипы (Corporate Logos) или Фотографии природы (Garden Photos).

Управление шаблонами

Шаблон представляет собой форматированный документ, защищенный от *перезаписи* (поверх оригинала). Единственное различие между шаблоном и документом заключается в том, что при сохранении шаблона в меню File используется опция Save as (Сохранить как), а при сохранении документа — просто Save. Поэтому невозможно сохранить шаблон поверх нового документа, созданного на его основе.

Шаблоны идеально подходят для проектов, в которых используется внешне похожее, но на самом деле различное содержимое. Например, представим, что нам требуется создать десяток статей о клиентах компании. Все эти статьи различны, но требуют единого оформления. Наилучший способ заключается в том, чтобы создать шаблон и вставлять в него все необходимые статьи.

Проектирование шаблонов

Несмотря на то что самый оптимальный подход заключается в предварительном проектировании шаблона перед созданием документов, все проблемы никогда нельзя решить предварительно. Даже если читатель создаст шаблон, содержащий все требуемые художественные образцы, таблицы стилей, цвета, наборы H&J и шаблонные страницы, предназначенные для использования во всех новых документах периодических изданий, в процессе работы всегда может появиться необходимость модифицировать шаблон, изменяя или добавляя в него новые элементы. Как уже говорилось ранее, большинство дизайнеров создают шаблоны путем выбора уже существующего документа и удаления всех ненужных элементов.



Совет

При проектировании шаблонов желательно использовать наилучшие или, по крайней мере, рабочие варианты готовых проектов. Например, скажем, вы создаете страницу с введением для журнала, который выходит раз в два месяца. Вы разрабатываете его так, чтобы слова "Май/Июнь" занимали первые две колонки, оставляя третью колонку для текста. Но что мы будем делать, когда придет сентябрь, и слова "Сентябрь/Октябрь" не поместятся в две колонки? Вот тут-то и начнутся проблемы.

Сохранение документов в качестве шаблонов

Любой документ можно сохранять как шаблон. Ниже описано, как это можно выполнить.

Пошаговые инструкции: сохранение шаблона

1. Используйте команду File⇨Save As или нажмите комбинацию клавиш <Option+⌘+S> (<Ctrl+Alt+S>).

2. В диалоговом окне Save As определите место хранения файла шаблона.
3. Введите имя файла в поле Save Current Document As (в Mac) или File Name (в Windows). В Windows к имени файла добавляется соответствующее расширение. В Mac, при желании, к имени файла тоже можно добавить расширение .qxt.



Поскольку шаблоны часто обновляются, в имя файла имеет смысл включать дату его создания или обновления.

4. В меню Type (в Mac) или Save As Type (в Windows) выберите Template (Шаблон), как показано на рис. 33.11.

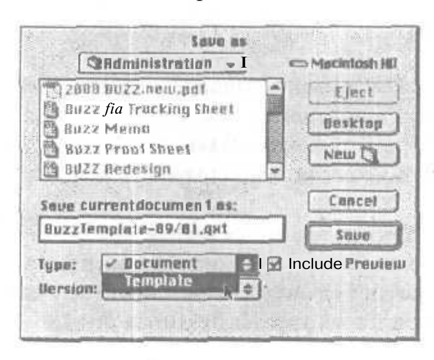


Рис. 33.11. Выбор опции Template в диалоговом окне Save As

5. Если вы работаете в Mac, выставьте опцию Preview. При этом в диалоговом окне Open будет отображаться миниатюра шаблона, что весьма полезно при его идентификации без открытия файла. В QuarkXPress для Windows, к сожалению, такая возможность отсутствует.
6. Для создания шаблона щелкните Save. Шаблон с новым именем останется открытым в окне программы, но при этом вы уже не сможете непосредственно вносить в него изменения и сохранять их. Можете закрыть файл.

Чтобы внести изменения в уже существующий шаблон, нужно открыть его, модифицировать и снова сохранить, используя команду File⇨Save As. Если имя и размещение остается таким же, то появится сообщение с предложением переместить уже существующий шаблон. Для замены старого файла нужно щелкнуть на кнопке Replace. Мы рекомендуем в имена шаблонов включать также и даты их создания. Тогда каждый измененный вариант шаблона будет иметь новое имя.

Открытие шаблонов

Вы можете открыть шаблон независимо от того, где он размещен (на жестком диске или на сервере), используя диалоговое окно Open (меню File), или дважды щелкнув на значке файла с шаблоном. В любом случае в компьютере откроется локальная копия в виде нового несохраненного документа. Один шаблон может одновременно использоваться многими пользователями, которые будут открывать его локальные копии. Когда вы работаете с новым документом на основе шаблона, не забывайте его именовать и сохранять. На рис. 33.12 показано, как почти каждый дизайнер начинает работать с вновь открытым шаблоном.

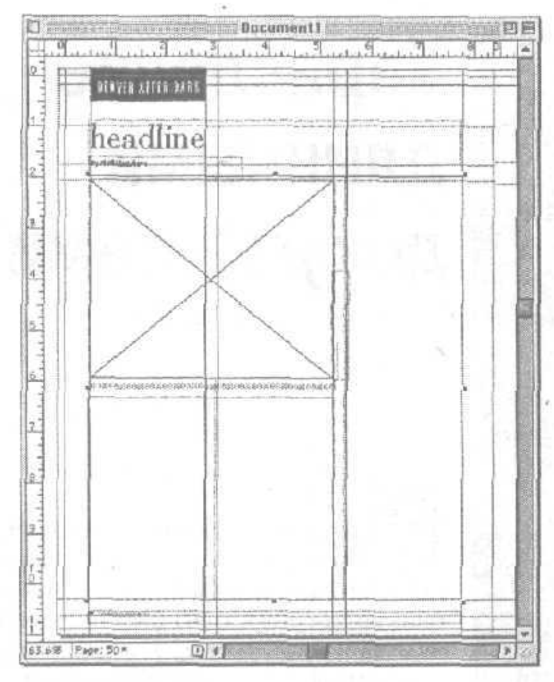


Рис. *33.12.* ***Создание нового документа*** *на основе шаблона*

Резюме

Библиотеки и шаблоны представляют собой особые типы файлов QuarkXPress, предназначенные для упрощения проектирования многих сходных документов. Оба типа файлов могут храниться в сети и открываться множеством пользователей, что весьма удобно при работе в группах. В отличие от шаблонов библиотеки не являются межплатформенными файлами. При работе с шаблонами в межплатформенной среде нужно удостовериться в том, что шрифты и графика, используемые в шаблонах, доступны в обеих платформах.

Библиотеки могут содержать различные элементы — текстовые и графические блоки, линии и т.д., которые не связаны с текстом. Добавление элементов в библиотеки представляет собой привычный процесс перетаскивания и отпускания. Элементы, которые часто используются в библиотеках, рекомендуется сохранять.

Шаблоны могут содержать все элементы, которые предоставляются в документах, но обычно в них сохраняют только основу документа. При сохранении документа в виде шаблона мы уже не можем непосредственно сохранять изменения в файле. Каждый раз при открытии шаблона он открывается как новый несохраненный документ.

ГЛАВА 34

Управление длинными документами

В этой главе...

Управление несколькими документами с помощью книг

Создание оглавлений и других списков

Создание предметных указателей к документам и книгам

Резюме

Работая с длинными документами — например, прошитой книгой, журналом или скрепленной скобами многостраничной брошюрой — вы, возможно, потратите больше времени на организацию файлов проекта, общение с членами рабочей группы, ручное составление оглавления и предметного указателя, чем на разработку самого издания. Громоздкие проекты обычно состоят из нескольких документов QuarkXPress, что позволяет работать над ними одновременно нескольким специалистам. Кроме того, файлами небольшого размера значительно легче управлять. Если вы работаете над большим проектом самостоятельно или в составе рабочей группы, вам, несомненно, поможет средство Book (Книга) программы QuarkXPress. С помощью функции Book вы сможете управлять файлами документа, обновлять номера страниц во всех документах и обеспечить согласованность составляющих проект документов.

Для создания длинных документов в QuarkXPress также используется функция Lists (Списки). С ее помощью вы сможете автоматически создавать и обновлять оглавления, списки иллюстраций и многие другие систематизируемые элементы. Такие списки строятся на основе текста, форматированного с помощью определенных таблиц стилей абзаца (заголовков, подзаголовков и так далее). Если в вашем издании предусмотрен предметный указатель, то вы можете помечать слова в тексте, а затем составить его автоматически. Обе функции — Lists и Index (Предметный указатель) — применяются как для отдельных документов, так и для всей книги (и обе они наследуются документами, импортированными в формате PDF).

Новинка!

В QuarkXPress 5 появилась новая возможность создания списков на основе текста, форматированного с помощью таблиц стилей символа. Это средство позволяет составлять список из отдельных текстовых фрагментов текущего документа.

Управление несколькими документами с помощью книг

Книга в QuarkXPress — это особый тип файла, предназначенный для контроля над всеми документами, из которых состоит текущий проект. Книга может использоваться как одним специалистом, так и рабочей группой. Файл книги отображается в виде палитры, на которой перечислены все документы — так называемые *главы (chapter)* — добавляемые в книгу. С помощью палитры книги вы можете добавлять, открывать и редактировать, менять местами и распечатывать отдельные главы книги. Функция Book ориентирована на использование рабочей группой. Действительно, несколько специалистов могут одновременно открыть одну и ту же книгу и получить доступ к ее главам. Однако эта функция лучше всего работает в однопользовательской среде. Подробнее о книгах — во врезке "Преимущества и недостатки книг".

Планирование книги

Итак, вы решили, что в работе над проектом вам обязательно необходимо воспользоваться преимуществами книги. Перед тем как создать книгу, необходимо продумать, как она должна быть организована. Прежде, чем приступить к созданию книги в QuarkXPress, ознакомьтесь со следующими указаниями.

- **Заранее спланируйте структуру глав; решите, какой номер будет носить каждая из глав, под каким именем она будет значиться в книге и в каком порядке будут следовать главы.** Изменить порядковый номер, имя и порядок расположения глав можно в любой момент, однако лучше всего подумать об этом заранее. В дальнейшем это сэкономит рабочее время.
- **Решите, какое форматирование будет иметь книга на уровне глав, начиная с первой главы (таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, стиль разметки страниц и так** далее).
- **Обратите внимание на форматирование.** Форматирование имеет большое значение, поскольку первая глава, которую вы добавите на палитру книги, станет базовой (в одном из следующих разделов мы расскажем об управлении базовыми главами). Атрибуты этого документа станут основой для всех следующих глав, которые добавляются в книгу.
- **Для того чтобы форматирование всех глав было единым, используйте шаблоны и таблицы стилей.**
- **Решите, где будет храниться файл книги (это должен быть сервер, доступный всем членами рабочей группы); документы книги рекомендуется хранить в той же папке.** Задайте нужные параметры доступа к необходимым ресурсам в вашей операционнойсистеме.
- **Убедитесь в том, что все члены рабочей группы имеют доступ ко всему, что необходимо для работы над данным проектом — шаблонам, библиотекам, графическим файлам, шрифтам, надстройкам и так** далее.



Если вы решили использовать функцию книги в вашей рабочей группе, обратитесь к главе 31. В ней вы найдете информацию о том, как применять стандартныенастройки, шаблоны и о многом другом.

Преимущества и недостатки книг

Несмотря на то что функция книги QuarkXPress разработана специально для применения в рабочих группах, она имеет несколько серьезных недостатков. Недостатки данной функции, возможно, заставят вас отказаться от ее применения в многопользовательской среде. Основные проблемы возникают при обращении пользователей рабочих групп к главам книги.

- Для того чтобы члены рабочей группы получили доступ к книге, она должна храниться на сервере, доступном для совместного использования. Пользователи открывают книгу через сеть, и книга остается открытой все время работы над главами. Для того чтобы работать над одним из документов книги, пользователь также должен открыть через сеть. В результате операции открытия и сохранения файлов выполняются медленно. Кроме того, документ оказывается зависимым от сбоев в сети. (Пока вы работаете над документом, открытом через сеть, в вашей системе нет его локальной копии.) Поэтому никогда не рекомендуется открывать документы через сеть. Однако это крайне необходимо, если вы хотите использовать функцию книги.
- Для того чтобы несколько пользователей одновременно могли получить доступ к одной и той же книге, все члены рабочей группы должны указать один и тот же путь к файлу книги. Это означает, что файл не может храниться на компьютере пользователя, который также должен иметь доступ к книге, — поскольку у этого пользователя путь к файлу книги будет отличаться. Иными словами, один из компьютеров должен служить выделенным сервером.
- Очевидно, что файлы рабочих книг совместимы с несколькими операционными средами, однако пользователи Mac и Windows не могут получить доступ к одной книге одновременно. Поэтому, если файл должен использоваться на разных платформах, пользователям Mac и Windows придется назначить разное время работы над книгой.
- Функция обновления номеров страниц работает только для документов с непрерывной нумерацией. Если в документе присутствуют разделы с прерванной нумерацией, обновление последней не происходит. Работая над макетом журнала, в котором каждая статья начинается на левой странице разворота (достичь этого можно, только вставив начало раздела), вы не ощутите преимуществ функции автоматической нумерации страниц в книге.

Несмотря на все эти недостатки, использование функции книги в ходе совместной работы над проектом все же имеет свои преимущества, которые, возможно, окажутся убедительным аргументом в пользу их применения. Книга дает возможность:

- контролировать кто, когда и над какой главой работает;
- обновлять таблицы стилей, цвета, наборы H&J, и другие параметры для достижения единости документов;
- обновлять нумерацию страниц сразу в нескольких документах;
- создавать оглавление, другие списки и предметные указатели для нескольких документов (использование функции книги — это, фактически, единственный способ создания оглавлений, списков и указателей для нескольких документов);
- легко распечатывать все главы книги с одними и теми же настройками.

Если вы хотите использовать преимущества функции книги (например, создать оглавление для нескольких документов), но при этом вас не устраивают некоторые недостатки этой функции (например, невозможность одновременной работы с книгой на разных платформах), начните работать над макетами отдельных документов. На заключительной стадии работы над проектом объедините документы в книгу на одном компьютере и выполните все необходимые действия.

Все вышесказанное предназначено вовсе не для того, чтобы вы отказались от использования функции книги при работе над громоздкими проектами. Если вы самостоятельно

создаете книгу, которая состоит из нескольких документов QuarkXPress, мы настоятельно рекомендуем вам пользоваться преимуществами данного средства. Единственное, что следует учитывать, это — сможет ли типография работать с полученным вами файлом книги, или же вам придется объединить главы книги в один простой документ. (Такая проблема может возникнуть в том случае, если вы создаете для документа файл PDF.)

Создание и открытие книги

Для того чтобы создать новую книгу, выберите File⇨New⇨Book (Файл⇨Создать⇨Книга). В диалоговом окне New Book (Создание книги), показанном на рис. 34.1, можно указать расположение файла книги и дать ему имя. Если вы создаете новую книгу в Mac и хотите, чтобы она использовалась и в Windows, добавьте к имени файла расширение .qxb (в QuarkXPress для Windows расширение добавляется автоматически). Щелкните на кнопке OK и новая книга будет создана и открыта в окне программы.

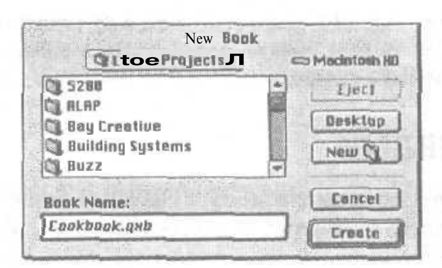


Рис. 34.1. Для того чтобы создать новую книгу, выберите команду File⇨New⇨Book

Если вы хотите открыть уже существующую книгу, используйте команду File⇨Open (Файл⇨Открыть) или комбинацию клавиш <⌘+O> или <Ctrl+O>. Открывая книгу, которая хранится на сервере, доступном для совместного использования, сначала поместите значок сервера на рабочем столе. Вы также можете щелкнуть на значке книги, как показано на рис. 34.2. На этом рисунке вы видите открытую палитру книги. Для того чтобы закрыть книгу, просто щелкните на кнопке закрытия.

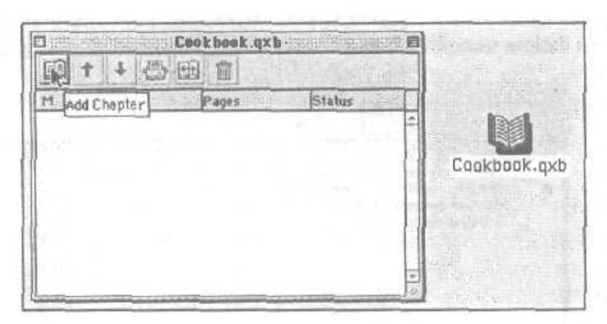


Рис. 34.2. Палитра книги с нажатой кнопкой Add Chapter (Добавить главу) и значком файла книги

Совет

Открыть палитру книги могут несколько пользователей одновременно. Если один из членов рабочей группы вносит изменения в книгу, эти изменения отразятся и в вашей копии книги, как только вы откроете палитру.

Добавление главы в книгу

Палитра новой книги пуста. В нее вы будете добавлять тщательно подготовленные документы. Для того чтобы добавить новый документ, используйте кнопку Add Chapter — первую слева на палитре книги. Используя диалоговое окно Add Chapter, показанное на рис. 34.3, вы сможете найти и выбрать первую главу, которую необходимо добавить в книгу. Для того чтобы этот документ стал первой главой вашей книги, щелкните на кнопке Add (Добавить). Повторите все вышеописанное для каждой готовой главы, которую требуется вставить в книгу (вы сможете добавить остальные главы и позже).

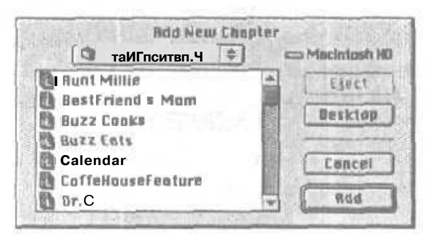


Рис. 34.3. Диалоговое окно Add Chapter позволяет выбирать документы и добавлять их в активную книгу в качестве новых глав

Работа с базовыми главами

По умолчанию первая глава, которую вы добавляете в книгу, становится базовой. Базовая глава отмечена буквой *М*, расположенной слева от имени соответствующего файла. Если главы вашей книги не имеют единого форматирования, то эта функция вас несомненно заинтересует. Однако когда речь идет о книге, все главы зачастую имеют единое форматирование текста и цвета. В базовой главе книги QuarkXPress заданы таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, образцы штрихов линий и полос, общие для всех глав книги. Когда вы используете функцию Synchronize (Согласовать), о которой речь пойдет далее в этой главе, QuarkXPress приводит таблицы стилей, цвета, наборы H&J и остальные параметры каждой главы в соответствие с элементами форматирования, заданными в базовой главе.

Если вы решите сделать базовой другую главу, все, что нужно для этого сделать, — это щелкнуть в столбце слева от имени файла главы. Буква *М*, которая отмечает базовую главу, переместится к имени файла новой базовой главы (рис. 34.4).

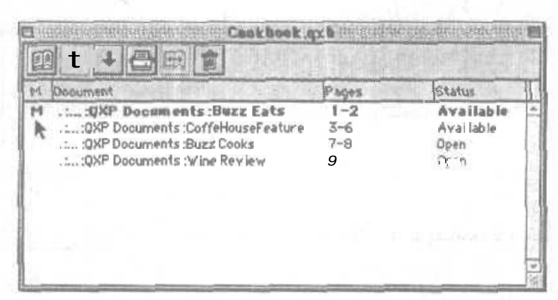
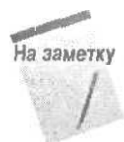


Рис. 34.4. Базовая глава отмечена буквой М, расположенной слева от имени соответствующего файла

Открытие и редактирование главы

Для того чтобы изменить главу книги, сначала откройте книгу. Затем дважды щелкните на имени главы на палитре книги. Глава откроется в QuarkXPress так же, как и любой другой

документ. Помните, что глава открывается только в том случае, если она имеет статус Available (Доступна) (о статусе главы читайте в следующем разделе). Завершив редактирование главы, сохраните изменения и закройте ее как обычно. Не забывайте о том, что если вы закроете книгу, все открытые главы также будут закрыты.



Вам необходимо забрать одну из глав домой и поработать над ней? Нет проблем — можете редактировать главу отдельно от книги. Для этого сначала переместите файл главы в другую папку. На палитре книги эта глава приобретет статус Missing (Отсутствует). Поэтому другие пользователи не смогут редактировать главу, пока над ней работаете вы. Отредактировав главу, поместите файл обратно в исходную папку. На палитре книги статус данной главы изменится на Modified (Изменена).

Статус главы

Если вы используете книгу в рабочей группе, на палитре появляются полезные сообщения о статусе каждой из глав, как показано на рис. 34.5. Глава может иметь один из следующих статусов.

- Available (Доступна). Глава может быть открыта, отредактирована или распечатана. Открыть главу в данный момент времени может только один пользователь.
- Open (Открыта). Глава открыта и вы можете отредактировать или распечатать ее. Никто не может открыть эту главу одновременно с вами.
- **[Имя пользователя].** Если вы видите имя одного из членов вашей рабочей группы, это значит, что данная глава уже открыта указанным пользователем. Следовательно, в данный момент вы не можете открыть или отредактировать главу.
- Modified (Изменена). Глава была изменена с тех пор, когда вы в последний раз открывали палитру книги. Для того чтобы обновить главу, просто щелкните не ней на палитре книги.
- Missing (Отсутствует). Файл главы был перемещен после добавления в книгу. Дважды щелкните на имени файла главы, чтобы открыть диалоговое окно Find File (Найти файл), и с его помощью попытайтесь найти этот файл.

Кнопки палитры книги

Кнопки, расположенные горизонтально в верхней части палитры Book (Книга), позволяют управлять главами книги. *Эти* кнопки (рис. 34.5) имеют следующие функции (слева направо).

- Кнопка Add Chapter позволяет находить файлы глав и добавлять их в книгу.
- С помощью кнопок Move Chapter Up (Переместить главу вверх) Move Chapter Down (Переместить главу вниз) (две кнопки с изображениями стрелок) можно перемещать выбранную главу вверх и вниз по структуре книги.

  Существует и более быстрый способ: перемещайте главу в списке, выбирая и перетаскивая имя главы вниз или вверх, нажимая при этом клавиши <Option> или <Alt>.
- Кнопка Print Chapters (Печать глав) позволяет печатать все главы книги с одинаковыми настройками.
- Кнопка Synchronize приводит таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, образцы штрихов линий и полос каждой главы в соответствие с элементами форматирования, заданными в базовой главе.
- С помощью кнопки Delete (Удалить) вы можете удалить выбранные главы из книги. Сами файлы документов при этом не удаляются, но эти главы больше не связаны с книгой.

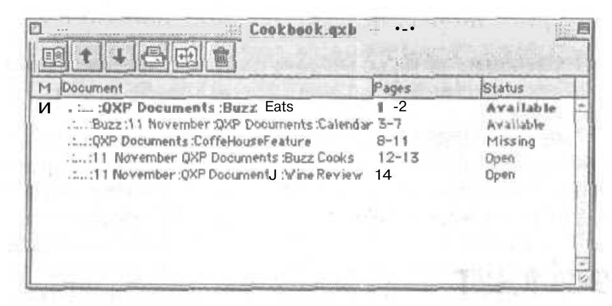


Рис. 34.5. В столбце Status (Статус) указывается, какие главы открыты на вашем компьютере, какие могут быть открыты, а какие отсутствуют. Если вы работаете в составе группы, и другие члены группы открыли отдельные главы, в столбце Status указываются имена пользователей напротив соответствующих глав

Согласование форматирования глав

Кнопка Synchronize палитры книги призвана обеспечить единость форматирования всего документа. Прежде, чем использовать кнопку Synchronize, вы должны убедится в том, что стили, заданные в базовой главе, вас устраивают, а все главы доступны для форматирования, В результате использования кнопки Synchronize выполняются следующие действия.

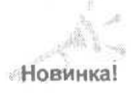
- Таблицы стилей, цвета, наборы H&J, списки, образцы штрихов линий и полос, заданные в базовой главе, будут сравниваться с соответствующими элементами форматирования каждой главы.
- Если обнаружено несовпадение, информация главы будет обновлена, а форматирование приведено в соответствие с форматированием базовой главы. Это означает, что если гарнитура шрифта в таблице стилей главы изменена, в результате щелчка на кнопке будет восстановлена гарнитура шрифта, заданная в базовой главе.
- Если в главе отсутствует определенный элемент — например, в том случае, если вы только что добавили в базовую главу список, недостающая информация будет добавлена в главу.

Щелчок на кнопке Synchronize, по сути, приводит к тому, что каждая глава получает один и тот же основной набор таблиц стилей, цветов, наборов H&J, списков, образцов штрихов линий и полос, который задан в базовой главе. Речь идет именно об *основном наборе,* поскольку в каждой главе могут использоваться дополнительные параметры форматирования. Используя функцию Synchronize, помните о следующих моментах.

- Согласование *не приводит* к перемещению из глав дополнительных таблиц стилей, цветов, наборов H&J и других настроек с различными именами. Следовательно, применить различные элементы форматирования в отдельных главах можно, создав в них дополнительные таблицы стилей.
- Согласование *не поможет* решить проблемы, связанные с некорректным использованием шаблонов и таблиц стилей, изменить локальное форматирование текста (например, изменение шрифта или применение курсива) или отменить изменения в элементах шаблона страницы.

Разумеется, функция Synchronize — не панацея от некорректного форматирования, которое является частым следствием командной работы над проектом. Каждый из членов рабочей

группы должен знать, каких стандартов дизайна следует придерживаться, как работать в соответствии с этими стандартами и правильно вносить изменения в редактируемые главы.



В QuarkXPress 5 появилась возможность согласовать форматирование произвольных глав. Для этого щелкните мышью, указав на ряд последовательно расположенных глав, нажимая при этом клавишу <Shift>. Если главы не следуют одна за другой, используйте комбинацию <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок>. Выбрав нужные главы, используйте кнопку Synchronize.

Печать глав и книг

Если вы хотите распечатать несколько глав книги с одинаковыми настройками, сделать это можно с помощью палитры книги. Распечатываются только главы со статусом Available или Open.

Пошаговые инструкции: печать глав

1. Если вы хотите распечатать всю книгу, ни одна глава не должна быть выбрана. Для того чтобы распечатать последовательный ряд глав, выделите его, удерживая нажатой клавишу <Shift>. Если необходимые главы не расположены рядом в списке, используйте комбинацию <⌘+щелчок> или <Ctrl+щелчок>.
2. Щелкните на кнопке Print (Печать). Откроется стандартное диалоговое окно Print.
3. Если вы хотите распечатать все страницы всех выбранных вами глав, оставьте в списке Pages (Страницы) настройку All (Все). Для того чтобы распечатать только определенный набор страниц, укажите в упомянутом поле номера страниц. (QuarkXPress распечатает указанный набор страниц для каждой главы, например, первые пять страниц.)
4. Щелкните на кнопке ОК и главы будут распечатаны.



Задавать номера страниц для печати следует самым привычным образом. Это значит, что вы можете использовать нумерацию по разделам, такую как iii–vii или 5.1, 5.5, а также абсолютную нумерацию страниц, которая задается во всем документе. Указывая абсолютные номера, добавляйте знак плюс (+), как, например, +1–+5.

Разделы глав

Работая с книгой, вы можете выбрать один из двух вариантов нумерации страниц. Палитра Book может нумеровать страницы последовательно от одной главы к следующей. Альтернативный вариант — нумерация страниц по разделам, при которой страницы книги нумеруются последовательно только в пределах каждого раздела. Нумерация страниц по разделам часто используется в объемных документах, поскольку такой вариант позволяет задать, например, страницы с номерами 2.1-2.14 для главы 2. (Кроме того, вставка начала раздела — единственный способ начать документ на левой странице разворота, что, зачастую, бывает необходимо при создании макета журнала.)

Последовательная нумерация страниц

Если главы, которые вы добавляете в книгу, не имеют разделов, страницы книги будут пронумерованы последовательно, как показано на рис. 34.6. Номер первой страницы каждой главы следует за номером последней страницы предыдущей главы (так, если одна глава заканчивается страницей 16, следующая глава начинается со страницы 17). В QuarkXPress это

называется Book Chapter Start (Начало главы книги). Если вы откроете диалоговое окно Section (Раздел), выбрав Page⇨Section (Страница⇨Раздел), вы увидите, что опция Book Chapter Start выставлена (но неактивна).

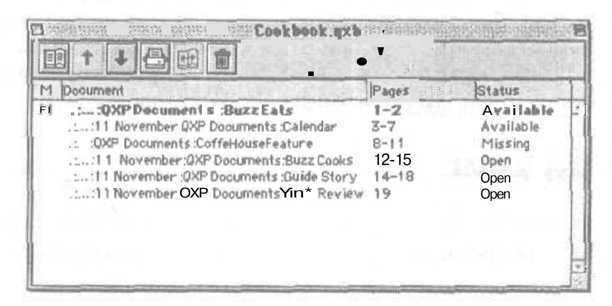


Рис. 34.6. Если разделы в главах отсутствуют, программа проводит последовательную нумерацию страниц всех глав книги

Последовательная нумерация страниц работает следующим образом.

- Когда вы добавляете в книгу главу, в которой отсутствуют разделы, QuarkXPress нумерует страницы всей книги последовательно.
- Если вы добавляете или удаляете страницы книги, номера страниц также обновляются.
- Опция Book Chapter Start становится доступной только в том случае, если глава открыта независимо от книги. Это позволяет отменить сквозную нумерацию страниц книги в данном документе на время работы с ним.
- В документах с титульным листом главы всегда начинаются на правой странице разворота, которая имеет нечетный номер (даже в том случае, если предыдущая глава заканчивается на правой странице разворота). В таких документах QuarkXPress "пропускает" страницу с четным номером (так, одна глава может заканчиваться на странице 15, а следующая начинаться на странице 17; для соблюдения правильной нумерации вам придется добавить в конце предыдущей главы пустую страницу с номером 16).

Нумерация страниц по разделам

Если главы, которые вы добавляете в книгу, уже содержат разделы с номерами страниц (заданные с помощью команды Page⇨Section), нумерация страниц по разделам отменяет последовательную нумерацию. Нумерация страниц раздела продолжается до тех пор, пока программа не встретит начало нового раздела. Так, если одна глава заканчивается на странице iv, то следующая страница будет иметь номер v, если вы не зададите начало нового раздела. На палитре Book нумерация страниц по разделам отмечается звездочками, как показано на рис. 34.7.

Добавить раздел в главу можно в любой момент, выбрав команду Page⇨Section. Эта команда выполняет те же действия, что и добавление раздела в любой документ, с единственным исключением: опция Book Chapter Start при этом не выставлена.



О том, как использовать опции диалогового окна Section, читайте в главе 9.

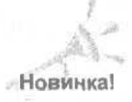
Cookbook.qxb

И	Document	Pages	Status
M	:Buzz :1 1 November :QXP Documents:Bu z zEats	i*-ii*	Open
	:Buzz :11 November :QXP Documents :Calendar	3*-7*	Open
	:CoffeHouseFeature	8-11	Open
	:Buzz :1 1 November :QXP Documents fluw Cook*	12-13	Open
	:Buzz :11 November :QXP Documents :Guide Story	14-18	Open
	:Buzz :11 November :QXP Documents :Wine Review	A*-C*	Open

Рис. 34.7. Номера страниц по разделам отмечаются звездочками на палитре Book, В этом примере первая глава включает раздел с номерами страниц i-ii. Вторая, третья и четвертая главы включают страницы 3-18, а в последней главе представлен раздел со страницами А-С

Создание оглавлений и других списков

В объемных документах очень удобно использовать списки. Списки помогают систематизировать информацию. Оглавление, перечень иллюстраций или таблиц — все это списки. *Список* в QuarkXPress — это ни что иное, как последовательность абзацев или отдельных слов, отформатированных с использованием одной и той же таблицы стилей. Когда вы создаете книгу (или просто отдельный документ), QuarkXPress может автоматически образовать список, просмотрев все главы в поисках заданных вами таблиц стилей. Предположим, в книге используется таблица стилей абзаца с именем *Figure* (Рисунок), которую вы применяете ко всем рисункам документа, Для того чтобы создать список рисунков, дайте программе указание перечислить все абзацы, в которых используется таблица стилей *Figure*.



В QuarkXPress 5 помимо функции создания списка по заданным таблицам стилей абзаца появилась возможность создавать списки на основе таблиц стилей символа. Это нововведение позволяет выделить в документе все текстовые фрагменты, отформатированные с использованием определенной таблицы стилей символа (например, все названия ценных бумаг, которые упоминаются в коммерческом издании), и создать их алфавитный перечень. Списки могут состоять из текста, отформатированного с использованием таблиц стилей абзаца и таблиц стилей символа одновременно.

Планирование списка

Прежде чем начать создавать список в QuarkXPress, решите, что именно следует включить в него. Текст, отформатированный с использованием таблиц стилей *Head* (Заголовок) *Subhead* (Подзаголовок)? А может быть, тот, для которого была использована таблица стилей с именем *Famous People* (Известные люди)? Помните: при создании списка в использовании таблиц стилей не должно быть противоречий (если вы не уверены в том, что применение таблиц стилей в документе трактуется однозначно, просмотрите документы или главы еще раз).

Определившись с содержимым списка, попробуйте создать пробный список на основе текстового фрагмента. Пробный список необходимо специально отформатировать: в нем должны присутствовать отступы всех необходимых уровней, позиции табуляции и заполнители символов — все то, чего требует настоящий список. Если вы довольны тем, как отфор-

матирован пробный список, создайте на его основе таблицу стилей абзаца. Используйте имена, которые говорят сами за себя, например, TOC-Level 1 (Оглавление. Уровень 1).



Для того чтобы облегчить свою задачу, при форматировании списка ограничьтесь таблицами стилей абзаца. Если вы хотите изменять такие дополнительные элементы форматирования, как, например, цвет или гарнитура шрифта, вам придется добавить их вручную по окончании создания списка.

Определение списка

Список в QuarkXPress определяет текст, представляемый в виде оглавления (или структуры другого типа), в каком порядке этот текст будет располагаться, как будут добавляться номера страниц и как список будет отформатирован. Окончательное форматирование списка задается с помощью таблиц стилей. Поэтому рекомендуется создать эти таблицы стилей прежде, чем приступать к созданию списка (как уже отмечалось в предыдущем разделе). Для создания списка используется команда Edit⇨Lists (Правка⇨Списки).

Пошаговые инструкции: создание списка

1. Для того чтобы создать новый список, выберите Edit⇨Lists. Если вы работаете в книге, список следует создавать в базовой главе.
2. Щелкните на кнопке New (Новый). В поле Name (Имя) введите имя, отражающее содержимое списка, например, *Table of Contents* (Оглавление).
3. Для того чтобы задать текст, который используется в качестве основы списка, щелкните на имени первой таблицы стилей из списка Available Styles (Доступные стили), а затем на стрелке, указывающей вправо, чтобы переместить стиль в область Styles in List (Стили в списке). Стили в области Styles in List не обязательно располагать в том порядке, в каком они будут встречаться в окончательном варианте списка. Однако рекомендуется все же придерживаться этого порядка, поскольку так легче понять, что происходит в диалоговом окне Edit List. В списке может использоваться до 32 таблиц стилей — более чем достаточно.
4. Для каждой таблицы стилей, которую вы добавляете в список, выберите одну из опций меню Level (Уровень). Так вы определите положение таблицы стилей в иерархии списка. Например, если вы добавляете таблицу стилей для названий главы, этой таблице следует назначить первый уровень иерархии. Названия разделов — таблицы стилей второго уровня. В QuarkXPress существует восемь уровней иерархии — от 1 (наивысшего) до 8 (самого низкого).
5. Используйте меню Numbering (Нумерация), показанное на рис. 34.8, чтобы определить, будут ли вынесены в список номера страниц для каждого из элементов списка, и если — да, то каким образом. Чаще всего в оглавлении используется опция Text...Page # (Текст...Страница #). Однако вы можете выбрать опцию Text Only (Только текст) для названий глав — в результате номера страниц, содержащих введение в главу, не указываются. Вы также можете разместить номера страниц перед текстом, выбрав вариант Page #...Text (Страница #...Текст).
6. Теперь пора применить таблицы стилей абзацев, которые вы создали для пробного списка. Для того чтобы выбрать таблицы стилей, которые будут использованы в окончательном варианте списка, используйте столбец Format As (Форматировать как). Например, текст, для которого использована таблица стилей *Chapter Heads* (Названия глав), может форматироваться с помощью стиля TOC-Level 1. Именно с его

помощью задается текст, используемый в списке, и расставляются позиции табуляции. Если вы не будете использовать тщательно разработанные таблицы стилей, у вас может получиться список, лишенный всякого смысла.

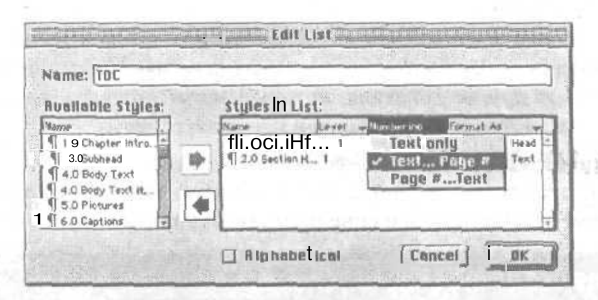


Рис. 34.8. Диалоговое окно Edit List позволяет определять, какие таблицы стилей будут включены в список и как будет отформатирован окончательный вариант списка

7. Если вы хотите, чтобы в вашем списке текст располагался в алфавитном порядке (а не в логической последовательности), выставьте опцию Alphabetical (Алфавитный). Это отменит любые уровни списка, заданные ранее. Создать алфавитные списки в пределах каждого уровня невозможно.
8. Если вы передумали включать в список какой-либо стиль, выберите этот стиль и щелкните на кнопке со стрелкой, указывающей влево, чтобы вернуть этот стиль в область Available Styles. Когда вы будете удовлетворены всеми параметрами будущего списка, щелкните на кнопке OK, а затем на Save,

Создав список, вы можете перейти на палитру Lists и отобразить список. Если вы работаете в книге и список не включен во все главы, используйте функцию синхронизации, описанную в предыдущих разделах настоящей главы. В результате список будет добавлен из базовой главы во все остальные главы.

Иногда вам придется возвращаться к списку и редактировать его. Возможно, вы включили в список слишком большой объем информации, и он получился слишком длинным. Вам также может не понравиться выбранный тип нумерации страниц. Отредактировать созданный вами список можно в любой момент в диалоговом окне Lists (команда Edit⇨Lists). (И, опять же, если вы работаете в книге, используйте функцию синхронизации для того, чтобы обновить список во всех главах.)

Компиляция списка

Для того чтобы просмотреть список, используйте палитру Lists (команда View⇨Show Lists), показанную на рис. 34.9. Палитра Lists используется следующим образом.

- Меню Show List For (Список для) позволяет отображать список для текущего документа или для целой книги. (Для того чтобы создать точный список для всех глав книги, необходимо, чтобы все главы были доступны.)
- В меню List Name (Имя списка) указаны все списки, созданные для текущего документа. Выберите в меню тот список, который следует отобразить. На палитре Lists QuarkXPress создает отступ для каждого уровня списка. Обратите внимание на то, что в список могут войти только первые 256 символов абзаца (хотя вероятность использования таблиц стилей, которые применены к таким длинным абзацам, невелика).

- Если ваш список имеет большой объем, найти определенный текстовый фрагмент в нем поможет поле Find (Найти). Все, что вы должны сделать, это ввести искомый текст в поле, и программа автоматически перейдет к первому случаю использования этого фрагмента в списке.
- Щелкайте на кнопке Update (Обновить) всякий раз, когда в текст документа вносятся изменения, в книгу добавляются новые главы, изменяются параметры списка или выполняются любые другие действия, которые могут повлиять на содержимое списка. Списки не обновляются автоматически в процессе работы.
- Дважды щелкните кнопкой мыши на любом элементе списка, чтобы перейти к соответствующему элементу документа. Если искомый элемент находится в другой главе книги, эта глава будет открыта в окне программы (при условии, что она доступна).

Необходимые для создания списка условия

Если вы хотите использовать функцию List, — а это очень удобно, если объем вашего документа превышает 20 страниц, — то вам придется использовать таблицы стилей. Таблицы стилей не просто обеспечивают согласованность форматирования. Они указывают программе, какой текст следует включать в список. И еще один момент, о котором не следует забыаать: списки линейны, информация в них располагается сверху вниз в том же порядке, что и в документе (или же в алфавитном порядке). Если ваш список в окончательном варианте не должен иметь линейное представление, то функция List вам не подойдет.

Оглавление, показанное на первом рисунке, лучше всего создавать именно с помощью функции List (на самом деле, это оглавление именно так и было создано). Это — линейный список, состоящий из текста, к которому применен определенный стиль абзаца. Текст *в* списке располагается в том же порядке, что и е брошюре. Оглавление, демонстрируемое на второй иллюстрации, трудно создать с помощью функции List. Информация разбивается на столбцы, разделы и врезки. Порядок элементов в списке не соответствует порядку изложения информации в журнале. Для столбцов и разделов используется одна и та же таблица стилей, а для врезок —специально разработанное локальное форматирование.





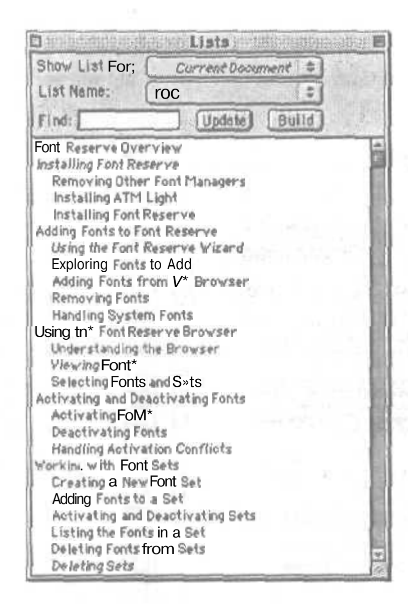
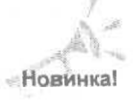


РИС. *34.9. На палитре Lists отображается список Table of Contents (Оглавление) для текущего документа*



Если вы использовали палитру Lists в QuarkXPress 4, то в последней версии программы наверняка заметили улучшения. Теперь на палитре Lists могут отображаться специальные символы, которые ранее заменялись маленькими блоками. Поэтому сейчас можно просмотреть и такой текст как, например, *entree*. Кроме того, в списке теперь отсутствуют пустые строки, форматированные с помощью таблицы стилей списка.

Вставка отформатированного списка

Когда палитра Lists открыта, вы можете вставить в любой текстовый блок отформатированный список с обновленными номерами страниц.

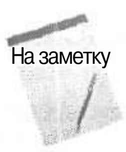
- Убедитесь в том, что вы оставили в документе достаточно свободного места для размещения списка. Для размещения списка необходим пустой текстовый блок или несколько текстовых блоков, связанных между собой. Задав опцию Auto Page Insertion to End of Story (Автоматическая вставка страниц в конец документа) на вкладке General (Общие) диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <⌘+Y> или <Ctrl+Y>), вы сможете использовать автоматический текстовый блок. Если же для вставки списка не предусмотрен пустой текстовый блок или блоки, ваш список может начаться на одной странице, а закончиться в конце документа. Если вы создаете оглавление книги, удобнее расположить его в отдельной главе.
- Щелкните на кнопке Update и просмотрите палитру Lists, чтобы убедится в том, что список выглядит должным образом. (Если вы решите изменить список или устранить ошибки в применении таблиц стилей к тексту, выберите команду Edit⇨Lists.) Если вы работаете с книгой, убедитесь в том, что все главы книги доступны, прежде чем обновлять или создавать список. Если вы решите задать новые параметры списка, делать это необходимо в базовой главе, а затем согласовать все главы книги.

Когда вы будете довольны содержимым списка, выберите инструмент Content (Содержимое) и щелкните им в том текстовом блоке, в котором вы хотите поместить список. Используйте кнопку Build на палитре Lists. Обновленный форматированный список показан

на рис. 34.10. Если вы хотите применить к списку локальное форматирование, например, изменить цвет или гарнитуру шрифта, делать это лучше в окончательном варианте списка, иначе вам придется выполнять эту работу заново.



Рис. 34.10. Так выглядит список оглавления, созданный на палитре Lists



На заметку

Если вместо номера страницы в списке вы видите значок кинжала † (Mac) или буквы PB (Windows), это означает, что текст, на который ссылается список, находится в монтажной области и не отображается при печати документа.



Внимание!

Убедитесь в том, что при вставке списка нумерация страниц не изменяется. Например, если вы добавляете пять страниц в начало документа, чтобы заполнить их оглавлением, номера страниц, указанные в оглавлении, будут "смещаться" на те же пять страниц (если вы используете последовательную нумерацию страниц). Если после вставки списка появляется необходимость обновить нумерацию страниц, лучше всего подкорректировать сам список.

Обновление и перекомпоновка списка

Если, создав список, вы часто изменяете его параметры, редактируете документ, главу или всю книгу, вам придется компоновать список заново. Текст, вставленный в документ, и список, который находится на палитре Lists, не связаны между собой, Для того чтобы скомпоновать текст заново, все, что вам необходимо сделать, это щелкнуть на кнопке Update на палитре Lists, а затем воспользоваться кнопкой Build. Поскольку список уже создан, QuarkXPress спросит вас, хотите ли вы заменить существующий список. Используйте кнопку Replace (Заменить). Если вы хотите изменить положение списка в документе или

книге, удалите существующий список и используйте кнопку Insert (Вставить). Список будет вставлен там, где в данный момент расположен курсор.

Удаление лишнего пространства

Компонуя список, QuarkXPress отделяет текст от номеров страниц интервалом и табуляцией. Если в качестве заполняющего символа вы используете пунктирную линию (...), в интервале перед позицией табуляции может появиться лишнее незаполненное пространство, показанное на рисунке. Если это пространство выглядит некрасиво, можете удалить его с помощью функции Find/Change (Найти/Заменить) (команда Edit⇨Find/Change или комбинация клавиш <⌘+F> или <Ctrl+F>). Найдите интервал, после которого указан символ табуляции (\t), а затем замените интервал с табуляцией одним символом табуляции. Делать это лучше в окончательном варианте списка, иначе вам придется выполнять работу дважды.

Table of Contents¶

Font Reserve Overview →................45

Installing Font Reserve →.....——, ...4?

Removing Other Font Managers →......4¶

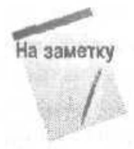
Installing ATM Light →..............4¶



Если вы повторно собираете список прежде, чем работа над проектом будет завершена, то не можете быть уверены в правильности нумерации страниц, а также в том, будет ли содержимое списка точно соответствовать тексту окончательного варианта документа. Поэтому этап проверки вы можете смело пропустить. Проверка нумерации страниц, созданной с помощью функции Lists, до завершения проекта — пустая трата времени.

Создание предметных указателей к документам и книгам

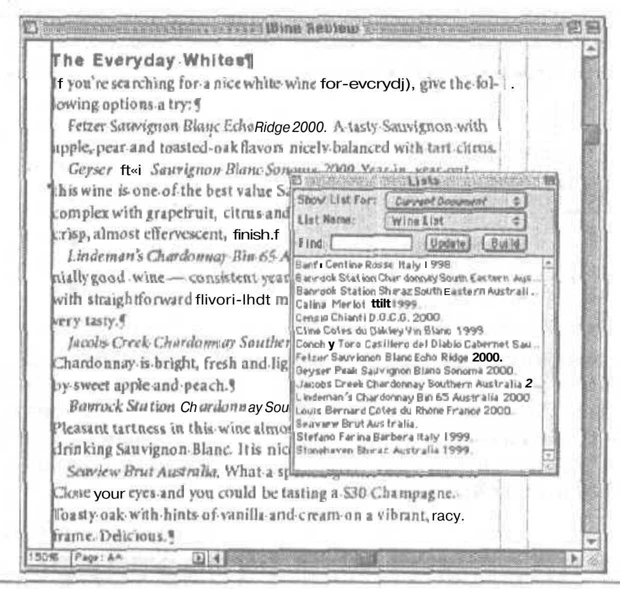
Если вы хоть раз столкнулись с проблемой, как найти информацию, когда вы точно знаете, что такая информация в книге есть, то понимаете, насколько важен предметный указатель, Создавая простые документы небольшого объема, можно вполне обойтись без предметного указателя. Но если вы работаете над книгой, в большинстве случаев предметный указатель просто необходим. Он поможет читателю найти интересующую его информацию. Раньше процесс создания указателя был достаточно трудоемким. Для составления предметного указателя использовалось огромное количество пометок. Но теперь QuarkXPress значительно упрощает вашу задачу. Единственное, что вы должны сделать, это решить, как будет отформатирован указатель. В следующих разделах мы расскажем о том, как сделать то, что необходимо для получения предметного указателя.



Применить функцию создания указателя можно с помощью надстройки Index, которая включена в программный пакет QuarkXPress. Для того чтобы проверить, работает ли данная надстройка, выберите команду Utilities⇨XTensions Manager. Если вы уверены, что функция создания предметного указателя вам не понадобится, можете отключить эту надстройку. Работая с длинными документами, в которых может использоваться предметный указатель, не отключайте надстройку Index.

Создание списков с использованием таблиц стилей символа

Большинство списков, которые вы будете создавать, будут включать в себя текст, отформатированный с использованием таблиц стилей абзаца. Однако возможность создания списков с использованием таблиц стилей символа открывает интересные перспективы. Например, если вы используете таблицу стилей символа для форматирования имен известных людей, то можете создать алфавитный список всех упомянутых в документе личностей. На рисунке, приведенном ниже, вы видите алфавитный список вин, созданный на основе статьи, содержащей рекомендации по употреблению спиртных напитков. Список вин собран в алфавитном порядке и может печататься отдельно в любой части журнала. При желании читатели могут вырезать этот список и использовать его в дальнейшем. Список такого типа может заменить предметный указатель в документе небольшого объема.



Стиль индексации

Подход к разработке предметного указателя зависит от стиля индексации, который вы будете использовать. В крупных издательствах обычно имеется стандартное руководство по определению стилей предметных указателей. Еще один вариант — используйте понравившийся вам предметный указатель в качестве образца и постарайтесь скопировать его стиль с помощью QuarkXPress. Перед тем как приступить к созданию предметного указателя к документу, задайте себе следующие вопросы.

- Хотите ли вы, чтобы все уровни каждого из элементов списка были написаны заглавными буквами, или же заглавными должны быть только начальные буквы?
- Следует ли выделять заголовки полужирным шрифтом?
- Какой тип пунктуации будет использоваться в предметном указателе?
- Какой стиль указателя — вложенный или последовательный — следует использовать (см. врезку "Вложенный или последовательный указатель?")?

Ответив на эти вопросы, попробуйте создать пробный предметный указатель. Взяв за основу отрывок текста, создайте шаблон страницы указателя, таблицы стилей абзаца для

буквенных заголовков (A, B, C и так далее в алфавитном порядке), таблицы стилей абзаца для каждого уровня указателя (включая отступы, где необходимо) и таблицы стилей символа для индивидуальных элементов форматирования, которые вы хотите применить к номерам страниц или перекрестным ссылкам. QuarkXPress не сможет автоматически сделать ничего из вышеперечисленного, — если вы не зададите таблицы стилей для своего предметного указателя, ваш многоуровневый документ будет в итоге линейным.

Использование диалогового окна Index Preferences

В диалоговом окне Index Preferences (Установки предметного указателя) (команда Edit⇨Preferences⇨Index), показанном на рис. 34.11, вы можете выбрать цвет *метки предметного указателя* (маркеры, отмечающие текст указателя) и пунктуацию (то есть *разделительные знаки),* которые будут использованы в окончательном варианте предметного указателя. В следующих разделах мы расскажем о том, как используются опции диалогового окна Index Preferences.



Рис. 34.11. Диалоговое окно Index Preferences

Изменение цвета метки указателя

Для того чтобы включить слова в предметный указатель в программе QuarkXPress, эти слова необходимо *пометить* в главах книги. Метки представляют собой цветные скобки, в которые заключается элемент предметного указателя. Если вы хотите изменить цвет меток, щелкните на кнопке Index Marker Color (Цвет метки указателя). Появится цветовая палитра системы. С помощью элементов управления задайте новый цвет меток. Для того чтобы закрыть цветовую палитру, щелкните на кнопке OK. Затем щелкните на кнопке OK в диалоговом окне Index Preferences и процесс будет завершен.

Выбор разделительных знаков

В диалоговом окне Index Preferences вы можете выбрать знаки и пробелы, которые будут использоваться для разделения элементов предметного указателя. Опции, представленные в разделе Separation Characters (Разделительные знаки) диалогового окна Index Preferences, используются следующим образом

- **Following Entry (Следующий элемент).** Этот параметр определяет разделительный знак, который располагается непосредственно после элемента указателя. Обычно это — двоеточие (:). Например, в примере *Fonts: vi, 14, 21-23* используется двоеточие и пробел, расположенные после элемента предметного указателя.
- Between Page #s (Между номерами страниц). Определяет знаки или пунктуацию, используемые при перечислении нескольких номеров страниц. Обычно это — запятая (,)

или точка с запятой (;). Например, в примере *Fonts: vi. 14, 21-23* используются запятая и пробел, разделяющие номера страниц.

- **Between Page Range (Между страницами диапазона).** Этот параметр определяет разделительные знаки, используемые при указании диапазона страниц. Обычно это — слово *to* или короткое тире. Так, в примере *Fonts: vi, 14, 21 to 23* используются слово *to* и пробелы по обеим сторонам каждого слова. Эти слова разделяют номера страниц, определяющие **диапазон** страниц.
- **Before Cross-Reference (Перед перекрестной ссылкой).** Задает разделительные знаки, которые ставятся перед перекрестной ссылкой. Обычно это — точка и пробел или точка с запятой. Например, в примере *Fonts: vi, 14, 21-23. See also Typefaces* используются точка и пробел, расположенные перед перекрестной ссылкой.
- **Cross-Ref Style (Стиль перекрестной ссылки).** Этот параметр позволяет выбирать таблицу стилей символа, которая будет применена к тексту перекрестной ссылки. Например, в *Fonts: vi, 14, 21-23. See also Typefaces* словосочетание *Typefaces* будет отформатировано с использованием выбранной таблицы стилей символа. (Обратите внимание: фраза *See also* не форматируется стилем Cross-Ref Style.)
- **Between Entries (Между элементами).** Этот параметр определяет разделительные знаки между уровнями элемента в последовательном предметном указателе. Обычно это — точка или двоеточие. Например, в элементе *Fonts: vi, 14, 21-23; Adding: 15-16; Deleting: 19* между уровнями элемента используется точка с запятой.

Совет

Возможно, лучше сначала создать небольшой пробный предметный указатель, чтобы определиться с параметрами Index Preferences. Как и в случае со списками, если вам не понравится созданный указатель, вы можете просто изменить настройки и попробовать еще раз.

Вложенный или последовательный указатель?

Относительно составления предметного указателя не существует строгих правил. Вы должны руководствоваться лишь здравым смыслом. Определите, какой формат предметного указателя вы будете использовать, задав количество уровней в иерархии. Если указатель имеет всего два уровня, подойдет последовательный формат. Указатель с тремя и большим количеством уровней предполагает использование вложенного формата. Только в таком формате многоуровневый список будет понятен читателю.

Вложенные предметные указатели выглядят примерно так:

Кухонное оборудование
Покупка, 191
Оценка стоимости, 242-248
Основные принципы дизайна, 92-94, 96, 99-101
Наем подрядчиков, 275-284
Установка, 180-195
Размеры, 91-99
Стандарты, 24-28, 98, 133
Инструменты, 199-203, 224, 282-283

А это — последовательный предметный указатель:

Кухонное оборудование: Покупка, 191; Оценка стоимости, 242-248; Основные принципы дизайна, 92-94, 96, 99-101; Наем подрядчиков, 275-284; Установка, 180-195; Размеры, 91-99; Стандарты, 24-28, 98, 133; Инструменты, 199-203, 224, 282-283

QuarkXPress не заставляет вас принимать решение относительно формата предметного указателя прежде, чем вы создадите его. Однако лучше определиться с форматом до начала работы над указателем. Если вы отметите слова для четырехуровневого указателя, а затем создадите последовательный указатель, у вас получится не вполне логичное представление данных.

Использование палитры Index

Когда ваша глава или документ будут готовы к составлению предметного указателя, откройте палитру Index (Указатель). Для этого выберите команду View⇨Show Index (Вид⇨Показать предметный указатель). Используя эту палитру, вы сможете добавить слова в указатель с отступом до четырех уровней, отредактировать или удалить элементы указателя, создать перекрестные ссылки. Палитра Index изображена на рис. 34.12.

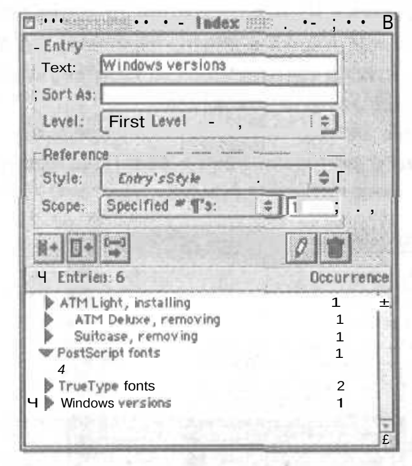


Рис. 34.12. Палитра Index

Раздел Entry

С помощью элементов управления раздела Entry (Элемент) палитры Index можно управлять текстом, который входит в предметный указатель. Эти элементы управления работают следующим образом.

- **Text (Текст).** В поле Text раздела Entry палитры Index вводится элемент указателя или появляется текст, отмеченный метками указателя. Если палитра Index открыта и вы выделяете текст в активном документе, первые 255 символов выделенного текста автоматически появляются в поле Text. Этот текст готов к тому, чтобы стать элементом указателя.



В QuarkXPress 5 появилась возможность автоматически менять порядок слов в тексте, который приведен в поле Text и добавляется в указатель. Например, можно изменить *Adding fonts* (Добавление шрифтов) на *Fonts, adding* (Шрифты, добавление). Для того чтобы изменить порядок слов, достаточно нажать клавишу <Option> или <Alt> и одновременно щелкнуть на кнопке Add (Добавить) или Add All (Добавить все).

- **Sort As (Сортировать).** Данные, введенные в поле Sort As, отменяют сортировку в алфавитном порядке, заданную по умолчанию. Например, вы, возможно, захотите расположить элемент *2-байтные шрифты* так, как если бы этот элемент был записан следующим образом: *Двухбайтные шрифты.* Для этого в иоле Sort As следует ввести запись *Двухбайтные шрифты.*

- **Level (Уровень).** Это меню позволяет контролировать порядок и структуру элементов предметного указателя. Вложенный указатель может иметь до четырех уровней, а последовательный — только два. (QuarkXPress, разумеется, не знает, указатель какого типа вы создаете. Поэтому вы можете задать четыре уровня и для последовательного указателя. Однако в этом нет никакого смысла, поскольку такой указатель будет непрактичным.)

Раздел Reference

С помощью элементов управления раздела Reference (Ссылка) палитры Index можно контролировать номера страниц или перекрестные ссылки, указывающие на каждый из элементов указателя. Чаще всего вы будете использовать многократные ссылки на один и тот же элемент.

Используя меню Style (Стиль), вы сможете применить таблицу стилей символа к номерам страниц текущего элемента указателя. Вы также можете отменить применение таблицы стилей символа, заданной для текста перекрестной ссылки в диалоговом окне Index Preferences. Например, вы можете применить таблицу стилей символа в виде полужирного шрифта к номерам страниц, которые указывают, где задан элемент указателя.

В меню Scope (Диапазон), показанном на рис. 34.13, можно определить, какой объем текста может включать элемент предметного указателя. Что, в свою очередь, определяет номера страниц, которые будут указаны для этого элемента списка.

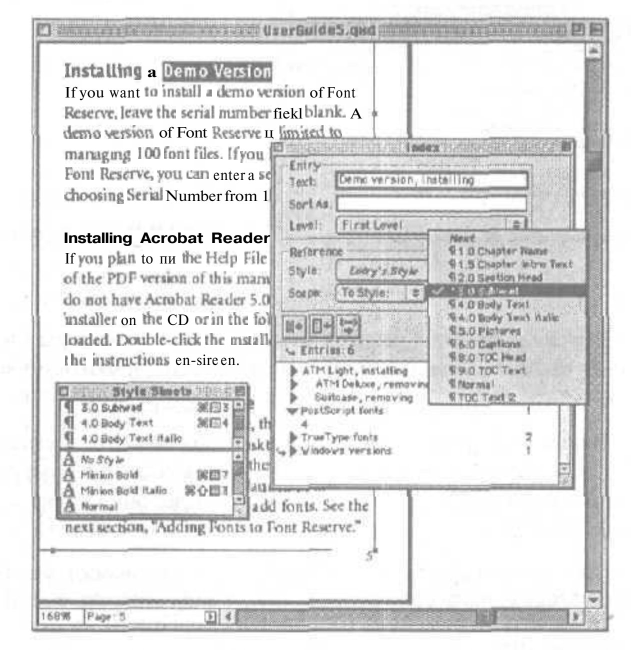


Рис. 34.13. В меню Scope вы задаете диапазон, который будет входить в элемент указателя. В данном примере элемент Demo version, installing (Демо-версия, инсталляция) имеет диапазон To Style: 3.0 Subhead. Это означает, что для данного элемента указателя будут указаны номера страниц до той страницы, на которой опять появится таблица стилей 3.0 Subhead (в данном случае эта таблица стилей появляется раньше, чем начинается следующий абзац)

- Чаще всего используют опцию Selected Text (Выделенный текст). При выборе данной опции указываются номера страниц, на которых расположен выделенный текст.
- Selection Start (Начало выделенного текста) также используется очень часто. При выборе этой опции указывается номер страницы, на которой начинается выделенный текст.
- При выборе опции To Style (До нового стиля) указываются номера страниц до той страницы, на которой встречается другая таблица стилей (необходимо задать, какая именно). Использовать эту опцию удобно в том случае, если таблица стилей *Subhead* означает начало новой темы. Так, элемент предметного указателя "простирается" до тех пор, пока не встретится текст, отформатированный с использованием таблицы стилей *Subhead*.
- Выбрав опцию Specified # of ¶'s (Заданное число абзацев), вы сможете задать, сколько абзацев будет охватывать элемент указателя. Выбирать эту опцию рискованно, поскольку текст всегда может измениться.
- При выборе опции To End Of (До конца) будут указаны страницы от начала выделенного текста до конца документа (Document) или статьи (Story) по вашему выбору.
- Применять опцию Suppress Page # Scope (Отменить вставку диапазона страниц) удобно в тех случаях, когда первый уровень элемента служит лишь названием темы, например — *Шрифты*.

Кнопки палитры Index

Новинка!

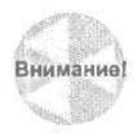
В QuarkXPress **5** простые и понятные надписи **на** кнопках были **заменены** загадочными значками,

Слева направо кнопки палитры Index используются следующим образом.

- Add (Добавить). Эта кнопка позволяет добавить новый элемент в указатель. Если вы хотите, чтобы текст, заданный в поле Text, был добавлен в список в обратном порядке, одновременно с кнопкой Add нажимайте клавиши <Option> или <Alt> (например, *Иванов Иван* вместо *Иван Иванов)*.
- Add All (Добавить все). Щелкнув на этой кнопке, вы добавите в предметный указатель все случаи употребления текста, заданного в поле Text. Все элементы будут иметь одинаковые настройки. Поэтому параметр Scope должен быть подходящим для всех вариантов текста, которые могут встречаться (обычно подходящей оказывается опция Selected Text). Так же, как и в случае с кнопкой Add, вы можете нажимать клавиши <Option> или <Alt>, чтобы добавить текст в предметный указатель в обратном порядке.
- **Find Next Entry (Найти следующий элемент).** Щелкните на этой кнопке, если хотите найти следующий случай употребления данного элемента указателя в активном документе. Обычно эту кнопку используют для того, чтобы просмотреть документ и увидеть, что добавлено в указатель.
- **Edit (Изменить).** С помощью этой кнопки можно редактировать структуру элемента указателя, задавать другую сортировку или изменять уровень. Если вы щелкните на треугольнике, расположенном слева от элемента списка в нижней части палитры, а затем щелкните на номере страницы, то сможете отредактировать диапазон или стиль элемента указателя.
- Trash **(Удалить).** Используя кнопку Trash, вы сможете удалить выбранный элемент указателя или ссылку на номер страницы. Если вы удалите элемент с подуровнями, последние также будут удалены.

Создание элемента предметного указателя

Создавая новый элемент указателя, вы должны тщательно продумать, какой текст будет введен в поле, как он будет отсортирован и на каком уровне будет располагаться.



Если вы создаете предметный указатель к целой книге, не забывайте о том, что палитра Index может одновременно отображать указатель только одной из глав. Это часто приводит к несогласованности предметных указателей разных глав. Например, один и тот же элемент указателя может иметь разную трактовку. Или же в указателе могут появиться перекрестные ссылки, которые никуда не идут. Для того чтобы у вас не возникло подобных проблем, рекомендуем создать мини-указатели для каждой главы, на которые вы будете ориентироваться в процессе создания общего предметного указателя (вы можете распечатать эти мини-указатели, а затем удалить их из документа).

Пошаговые инструкции: добавление элемента предметного указателя

1. Выделите текст, который вы хотите добавить в предметный указатель. Текст появится в поле Text палитры Index. Вы можете щелкнуть в тексте там, где начинается элемент списка (при условии, что вы не собираетесь выбрать опцию Selected Text меню Scope). Если выделенный вами текст уже добавлен в предметный указатель, но вы хотите добавить его еще раз, щелкните рядом с текстом, но не выделяйте его.
2. Если вы хотите отредактировать текст, сделайте это сейчас. Например, если вы выделили слово *шрифт,* то можете ввести его с большой буквы и задать множественное число. В предметном указателе это слово будет выглядеть так: *Шрифты,* Не стоит менять порядок слов — например, изменять *Иван Иванов* на *Иванов Иван.* Если это необходимо, вы можете сделать такую перестановку автоматически при вставке текста в указатель.
3. Если вы хотите изменить порядок сортировки данного элемента указателя, введите необходимую опцию в поле Sort As.
4. Если вы создаете элемент указателя первого уровня, выберите Level⇨First Level (Уровень⇨Первый). Если же вы создаете подуровень, сначала щелкните на палитре рядом с уже существующим элементом первого уровня. Стрелка показывает, где будет располагаться подуровень. Затем в меню Level выберите Second Level (Второй), Third Level (Третий), Fourth Level (Четвертый). Опция Third Level доступна только в том случае, если вы щелкнули рядом с элементом второго уровня, а Fourth Level, — рядом с элементом третьего уровня.
5. Если вы хотите, чтобы номера страниц для этого элемента в указателе выглядели иначе, выберите одну из таблиц стилей символа в меню Style.
6. Выберите одну из опций меню Scope, чтобы определить, какой диапазон текста включает в себя элемент предметного указателя. (Опции меню Scope описаны выше.)
7. Удостоверившись в том, что все настройки заданы правильно, щелкните на кнопке Add, как показано на рис. 34.14. Для того чтобы элемент добавился в указатель в обратном порядке, щелкайте на кнопке Add, одновременно нажимая клавишу <Oplion> или <Alt>.

Этот процесс может показаться вас чересчур утомительным, когда речь идет о простом одноуровневом или двухуровневом предметном указателе. На практике все гораздо проще. Большинство элементов вашего указателя будут иметь один и тот же уровень и диапазон — скорее всего, Selected Text. Поэтому вы можете просто пробежать курсором по документу, найти текст, который вы хотите включить в указатель, выделить его и щелкнуть на кнопке Add.

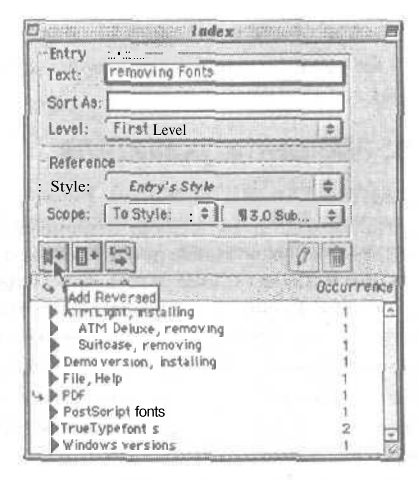


*Рис. 34.14. **В данном** примере текст **removing Fonts** (Удаление шрифтов) **добавляется с в качестве элемента** первого уровня с **диапазоном To Style, Одновременно** нажатая **кнопка Add** и клавиша <Option> **изменили** порядок текста **на обратный — Fonts, removing***



Для того чтобы добавить выделенный текст с текущими настройками палитры Index, достаточно нажать комбинацию клавиш <Option+Shift+⌘+I> или <Ctrl+Alt+Shift+I>. Кроме того, вы можете отобразить контекстное меню содержимого текстового блока и выбрать Add to Index (Добавить в предметный указатель).

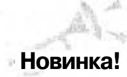
Редактирование предметного указателя

Если вы удалите текст, содержащий метки предметного указателя, соответствующий элемент указателя будет удален автоматически. Часто необходимо изменить формулировку элемента указателя, его сортировку, уровень или диапазон. Как правило, создав предметный указатель и просмотрев его, вы поймете, какие изменения следует внести, чтобы указатель стал более согласованным и привлекательным. Информация разделов Entry и Reference редактируется отдельно.

Редактирование элемента предметного указателя

Если вы хотите изменить текст, сортировку или уровень элемента указателя, щелкните в тексте элемента в нижней части палитры Index. Затем щелкните на кнопке Edit (значок с изображением карандаша). Вы можете также дважды щелкнуть на элементе указателя и перейти в режим редактирования. В результате будет активизирован раздел Entry палитры Index, в которой вы можете:

- отредактировать элемент указателя в поле Text;
- ввести или отредактировать текст в поле Sort As;



Новинка! Возможность изменять уровень элемента алфавитного списка представлена только в QuarkXPress 5. Для того чтобы изменить уровень элемента, работая в предыдущих версиях программы, приходилось удалять элемент и создавать его заново.

- поднять вложенный элемент до уровня элемента First Level, выбрав опцию меню Level;
- щелчком на стрелке палитры переместить вложенный элемент к другому элементу указателя, не меняя уровень первого;
- Изменить уровень элемента, используя стрелку, расположенную рядом с тем элементом, под которым вы хотите его расположить, а затем выбрав нужную опцию в меню Level (рис. 34.15).

Редактируя элемент указателя, вы заметите, что никаких изменений в палитре Index не происходит. Для того чтобы применить внесенные вами изменения, повторно щелкните на кнопке Edit для выхода из режима редактирования.

Редактирование номеров страниц элемента указателя

Щелкнув на треугольнике, расположенном рядом с каждым элементом предметного указателя на палитре Index, вы сможете увидеть номера страниц и перекрестные ссылки, связанные с этим элементом. Номера страниц или перекрестные ссылки, указанные для каждого элемента, контролируются с помощью меню Scope. Если вы обнаружили, что опция Scope выбрана неправильно, можете выбрать другую опцию. Кроме того, у вас есть возможность изменить таблицу стилей символа, примененную к номеру страницы в предметном указателе,

Для того чтобы отредактировать номер страницы или перекрестную ссылку, щелкните на номере или ссылке и используйте кнопку Edit. Вы также можете дважды щелкнуть на номере страницы или перекрестной ссылке. В результате активизируется раздел Reference. В этом разделе показана та область документа или книги, где встречается данный элемент предметного указателя. В разделе Reference вы можете изменить информацию в меню Style и Scope, как показано на рис. 34.16. Для того чтобы сохранить внесенные изменения, вновь щелкните на кнопке Edit.

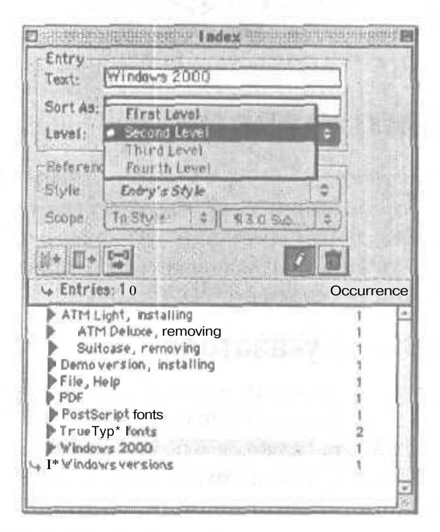


Рис. 34.15. В данном примере мы выбрали элемент Windows 2000 и щелкнули на кнопке Edit. Затем мы щелкнули рядом с элементом Windows versions и выбрали Second Level. В результате Windows 2000 стал вложенным элементом элемента Windows versions

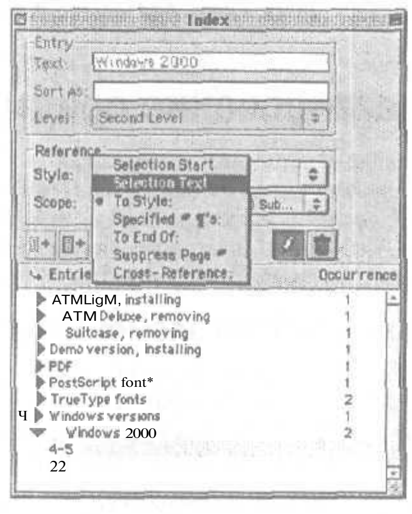


Рис. 34.16. В этом примере элемент Windows 2000 имеет неправильный диапазон. Он включает страницы 4-5, тогда как текст расположен только на странице 4. Мы дважды щелкнули на элементе и выбрали новый диапазон — Selection Text

Создание перекрестных ссылок

Перекрестные ссылки повышают эффективность предметного указателя, поскольку они дают читателю дополнительную возможность найти интересующую его информацию. В QuarkXPress перекрестная ссылка — это всего-навсего другой диапазон, альтернативный способ указать номера страниц, на которых расположен текст. Элементы предметного указателя могут включать как номера страниц, так и перекрестные ссылки или же только перекрестные ссылки,

Пошаговые инструкции: создание перекрестной ссылки

1. Если вы создаете новый элемент указателя, выделите текст в документе. При этом не забудьте должным образом настроить опции в полях Text, Sort As и Level. Если вы добавляете перекрестную ссылку в уже существующий элемент, щелкните на этом элементе указателя, чтобы текст элемента появился в поле Text.
2. В меню Scope выберите опцию Cross-Reference. Затем выберите одну из опций соседнего меню: See (Смотрите), See Also (Смотрите также), See Herein (Смотрите здесь), как показано на рис. 34.17. Используйте See, чтобы указать читателям на подходящий элемент указателя; если вы хотите подсказать читателю, где находится дополнительная информация по данному вопросу, выберите See Also; See Herein для того, чтобы привлечь внимание читателя к вложенному элементу данного элемента указателя.

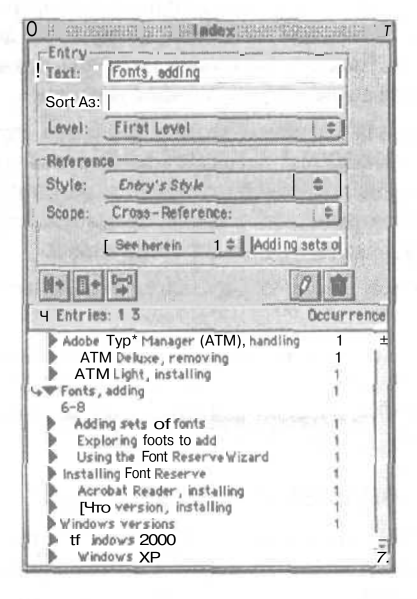


Рис. 34.17. В этом примере мы создаем перекрестную ссылку для элемента Fonts, adding, указывающую на вложенный элемент этого элемента — Adding sets Of fonts (Добавление наборов шрифтов)

3. Указать пользователям на другой элемент предметного указателя можно двумя способами. Вы можете ввести текст элемента указателя в поле или щелкнуть на уже существующем элементе на палитре Index. Если элемент, на который указывает перекрестная ссылка, находится в другой главе книги, у вас нет выбора — вы можете только ввести текст элемента в поле. Скорее всего, вы захотите обратиться к той главе, на которую ссылаетесь, чтобы ввести точную формулировку элемента.
4. В перекрестной ссылке вы можете изменить форматирование текста элемента указателя, на который указывает ссылка. Например, если перекрестная ссылка выглядит следующим образом: *See Also Fonts Control Panel* (Смотрите также Панель управления шрифтами), вы, возможно, захотите отформатировать *Fonts Control Pane!* курсивом. Настройка в диалоговом окне Index Preferences определяет таблицу стилей символа, которая применяется к тексту перекрестной ссылки по умолчанию. Изменить настройку по умолчанию можно, выбрав подходящую опцию в меню Style.

Сбор предметного указателя

Отметив в тексте все слова, которые должны войти в предметный указатель документа или книги, вы можете создать форматированный указатель для всей книги или документа. Прежде чем приступить к созданию указателя, сделайте следующее.

- Подтвердите пунктуацию, которую вы выбрали для указателя в диалоговом окне Index Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Index). Если вы работаете в книге, проверяйте настройки пунктуации в той главе, в которую помещен указатель.
- Убедитесь в том, что шаблон страницы готов для вставки форматированного указателя. Единственное условие — шаблон страницы должен иметь автоматический текстовый блок. Возможно, вы захотите добавить дополнительные столбцы для страниц указателя, а также подходящие верхние и нижние колонтитулы.
- Убедитесь в том, что вы создали таблицы стилей абзаца, необходимые для форматирования предметного указателя, включая все буквенные заголовки, которые вы добавляете (А, В, С и так далее), и таблицы стилей для каждого уровня. Отступы, заданные в таблицах стилей абзаца, должны быть глубже с каждым следующим уровнем.
- Убедитесь в том, что в конец текущей главы или документа можно добавлять страницы, поскольку именно в конец документа QuarkXPress помещает предметный указатель. Например, если вы уже создали обложку на последней странице, то вам придется переместить ее, чтобы вставить указатель. Если речь идет о книге, предметный указатель лучше всего вставлять в отдельную главу, расположенную в конце книги.
- Если вы создаете указатель для книги, убедитесь в том, что все главы этой книги доступны.

Если вы не подготовитесь заранее в соответствии с приведенными рекомендациями, не удивляйтесь, если вам не удастся задать некоторые параметры в диалоговом окне Build Index (Построение указателя). На самом деле, надстройка Index просто не позволит вам создать предметный указатель, если шаблон страницы не будет содержать автоматического текстового блока.

Пошаговые инструкции: создание предметного указателя

1. Выберите Utilities⇨Build Index (Утилиты⇨Создать предметный указатель). Появится диалоговое окно Build Index, показанное на рис. 34.18. Эту команду можно применить только в том случае, если палитра Index открыта.
2. В разделе Format (Формат) выберите Nested (Вложенный) или Run-in (Последовательный). Если вы выберите Run-in, убедитесь в том, что все элементы списка имеют уровень First Level или Second Level.
3. Если вы создаете предметный указатель для открытой книги (все главы которой доступны), выставьте флажок опции Entire Book (Вся книга).
4. Выставьте опцию Replace Existing Index (Заменить существующий указатель), чтобы заменить уже существующий предметный указатель последней версией. Если вы хотите заменить текущей версией указателя предыдущую, снимите опцию Replace Existing Index. Когда вы создадите новый указатель, предыдущая версия не будет заменена.
5. Если предметный указатель имеет большой объем, то логично разделить его по буквам алфавита. Так, все элементы, которые начинаются с буквы *А,* попадут в категорию с заголовком *А.* Если вы хотите разделить указатель таким образом, выставьте флажок опции Add Letter Headings (Добавить заголовки букв) и выберите таблицу стилей абзаца для форматирования.

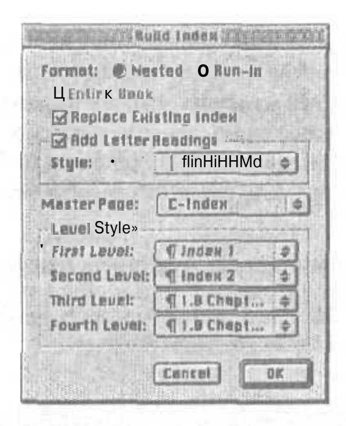
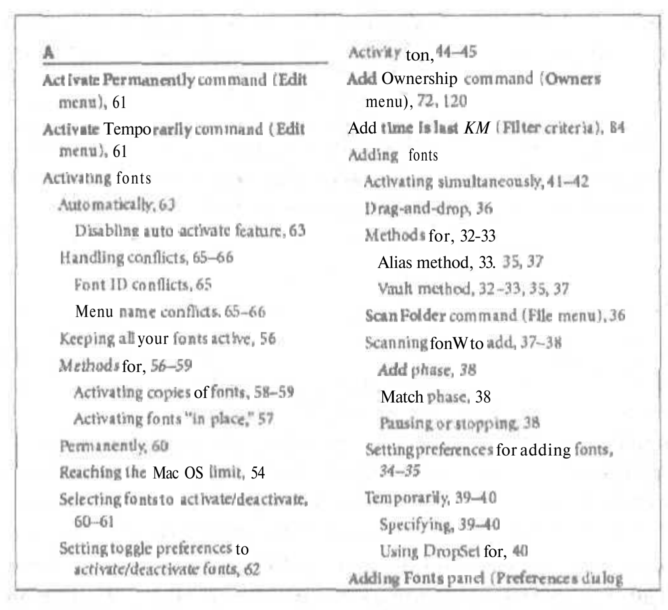


Рис. 34.18. Диалоговое окно Build Index

6. В меню Master Page (Шаблон страницы) выберите шаблон страницы, который необходимо использовать для предметного указателя. В меню представлены только те шаблоны, которые имеют автоматические текстовые блоком. Если указатель имеет большой объем, необходимо создать отдельный шаблон страницы специально для этого указателя.
7. Меню Level Styles (Стили уровней) позволяет выбирать таблицы стилей абзацев, которые применяются к различным уровням указателя. Если вы выбрали формат Run-in, все уровни списка располагаются в одном абзаце, поэтому доступным будет только меню First Level.
8. Когда вы выберете все необходимые опции в диалоговом окне Build Index, щелкните на кнопке OK и предметный указатель будет собран. На рис. 34.19 показан готовый указатель, созданный с помощью надстройки Index.



A

Activate Permanently command (Edit menu), 61
Activate Temporarily command (Edit menu), 61
Activating fonts
Automatically, 63
Disabling auto activate feature, 63
Handling conflicts, 65–66
Font ID conflicts, 65
Menu name conflicts, 65–66
Keeping all your fonts active, 56
Methods for, 56–59
Activating copies of fonts, 58–59
Activating fonts "in place," 57
Permanently, 60
Reaching the Mac OS limit, 54
Selecting fonts to activate/deactivate, 60–61
Setting toggle preferences to activate/deactivate fonts, 62
Activation, 44–45
Add Ownership command (Owners menu), 72, 120
Add time is last KM (Filter criteria), 84
Adding fonts
Activating simultaneously, 41–42
Drag-and-drop, 36
Methods for, 32-33
Alias method, 33, 35, 37
Vault method, 32–33, 35, 37
Scan Folder command (File menu), 36
Scanning fonts to add, 37–38
Add phase, 38
Match phase, 38
Pausing or stopping, 38
Setting preferences for adding fonts, 34–35
Temporarily, 39–40
Specifying, 39–40
Using DropSet for, 40
Adding Fonts panel (Preferences dialog

Рис. 34.19. ***В этом примере двухуровневый предметный указатель для руководства пользователю объемом 178 страниц включает локальное форматирование (полужирный шрифт) названий команд. Полужирный*** *шрифт применен* ***после*** *сборы указателя*

Создание предметного указателя — интерактивный процесс. Вполне возможно, вам придется создавать указатель несколько раз в ходе работы над проектом. Первый вариант указателя это — черновик, который подскажет вам, как изменить шаблон страницы, таблицы стилей и пунктуацию, а также содержимое. Вы, скорее всего, захотите внести в предметный указатель изменения. Однако не стоит изменять сам документ. Откройте диалоговое окно Index Preferences и измените настройки, шаблон страницы, таблицы стилей и элементы указателя. Затем соберите предметный указатель заново.



Всякий раз, когда вы редактируете текст документа или главу книги, рекомендуется собирать предметный указатель заново, чтобы обновить номера страниц. Между отформатированным указателем, вставленным в документ, и метками указателя в тексте динамической связи не существует.

Место указателя в технологическом процессе

Если вы работаете над документом самостоятельно или создаете несложный указатель в рабочей группе, можете собирать его в любой момент. Вы также можете оставить немного времени, чтобы по окончании редакционного цикла просмотреть документ или главы книги и составить текущий указатель. Однако если ваше издание требует профессионального подхода к составлению указателя — например, если это должен быть многоуровневый документ для объемной книги, такой как многотомное издание — нелегко решить, когда использовать оригиналы файлов QuarkXPress для создания указателя. Вы можете составлять указатель для каждой главы, сразу же после утверждения редактором или непосредственно перед тем, как отправить файл на печать. Можно отсылать каждую главу для составления указателя перед последним этапом редактирования. Но не следует продолжать работу над одной копией документов QuarkXPress в то время, как другая копия участвует в составлении указателя, поскольку скопировать метки указателя из одного документа в другой невозможно.

Когда сроки поджимают, у вас может возникнуть желание отправить документы QuarkXPress в производство, а предметный указатель составить на основе копии документов. Вы сделаете указатель, отдадите его в производство, а затем отправите на печать уже готовую книгу с предметным указателем. В таком случае указатель остается в копии QuarkXPress, которая не является окончательной. А это неудобно, поскольку в следующий раз, когда нужно будет отредактировать документ, вы захотите, чтобы метки указателя присутствовали в этом документе. Если вы будете работать таким образом, то вам придется либо составлять указатель заново, либо повторять весь технологический процесс.

Резюме

Книги, списки и функция создания предметного указателя программы QuarkXPress могут существенно упростить работу над громоздкими проектами, особенно, если издание состоит из нескольких документов. Применение функции книги имеет некоторые ограничения, когда речь идет о командной работе над проектом, поскольку использование этого средства требует, чтобы все документы открывались и сохранялись в сети. Функция книги идеально подходит для индивидуальной работы над проектом, позволяя объединить несколько документов в единое издание. Единственный способ создать оглавление (или список любого другого типа) или указатель для нескольких документов — это объединить эти документы в книгу.

Функция создания списков упрощает составление оглавлений, списков иллюстраций, предметных указателей, перечня авторов и других списков на основе текста, отформатированного с помощью таблиц стилей абзацев и символов. Функция составления указателей может показаться несложной только тем пользователям, которые уже хорошо знакомы с про-

цессом создания указателей. Вы можете воспользоваться простыми функциями — например, добавить элемент первого уровня, состоящий из выделенного в документе текста. Все функции создания указателей работают благодаря надстройке Index. Чем сложнее предметный указатель, тем важнее помощь профессионала. Если вы хотите воспользоваться услугами специалиста по составлению указателей, в вашем графике работы должно предусматриваться дополнительное время на общение с ним.

Печать

ЧАСТЬ



В этой части...

Главная цель любого издательства — это получить документ в печатном виде. Естественно, что это можно сделать с помощью QuarkXPress. На самом же деле, напечатать документ не так просто, как щелкнуть на соответствующей кнопке в программе. Для того чтобы напечатанный документ имел нужное качество, необходимо учесть много различных деталей. Устройство вывода (это может быть фотонаборная машина, лазерный или термовосковый принтер) надо выбирать с учетом тех преимуществ, которые оно может дать.

В этом разделе описано, как управлять выводом документов на печать и как оптимизировать этот процесс. Здесь также рассматривается, как добиться от сервисного бюро наилучшего качества при производстве пленок, которые становятся основой для печати журналов, книг, брошюр и других высококачественных документов в типографии.

ГЛАВА

35

В этой главе...

Выбор принтера

Настройка принтера

Подготовка к печати

Параметры печати QuarkXPress

Печать цветоделенных копий

Печать в файл

Использование стилей печати

Резюме

Печать документов

В этой главе рассмотрено, как отобразить результат вашей работы на бумаге — распечатать готовый макет документа, который создавался в течение многих часов, дней или даже недель напряженной работы. Несмотря на то, что сам процесс печати довольно простой, нами будет рассмотрено несколько интересных методов эффективной печати в QuarkXPress. Один из главных нюансов, с которым надо определиться — это тип принтера, который будет использоваться для печати (надеюсь, вы выбрали нужный принтер еще до начала работы над документом). Выбор типа принтера, а также некоторые специфические параметры Windows, Mac и, естественно, QuarkXpress также описаны в этой главе. Один из разделов полностью посвящен созданию стилей для печати.

Выбор принтера

В издательском деле очень важно правильно выбрать тип принтера. Документы QuarkXPress можно распечатать на различных устройствах; от матричных принтеров до компьютерных фотонаборных аппаратов. Вашему вниманию предлагается короткий обзор некоторых инструментов для печати.

Струйные принтеры

Технология печати струйным принтером основана на распылении мельчайших капель чернил на бумагу. По сравнению с матричным принтером, изображение получается более гладким. Это связано с тем, что при попадании на бумагу чернильные капли растекаются. Матричный же принтер создает изображение из отдельных точек. За последние годы струйные принтеры претерпели много изменений. На данный момент струйный принтер с разрешающей способность 720, 1440 и 2880 dpi стоит около двухсот долларов ($500 стоит принтер с разъемом Ethernet и $1000 — с Ethernet и поддержкой PostScript), Одноцветные принтеры уже не выпускаются. Невысокая цена и неплохое качество печати сделали струйные принтеры достаточно распространенными. Однако они имеют один существенный недостаток — довольно низкая скорость

цветной печати. "Струйники" отлично подходят для домашнего использования или как дополнение к лазерным и другим высококачественным принтерам. Основные фирмы-производители: Canon, Epson и Hewlett-Packard.

Сублимационные и термовосковые принтеры

В этих принтерах сухой тонер помещается на бумагу и расплавляется. В сублимационных принтерах тонер сначала наносится на пленку, а затем изображение переносится на бумагу. При нагревании изображение перепечатывается на бумагу. Термовосковые принтеры нагревают краску и распыляют ее на бумагу, так же, как струйные принтеры распыляют чернила через специальные сопла в головке картриджа. Эти принтеры используются для профессиональной цветной печати. Для окончательной печати документа данные принтеры не подходят, поскольку не могут обеспечить точную передачу всех цветов. Их цена колеблется в пределах $5000–$15000. Основные фирмы-производители: Hewlett-Packard и Xerox Tektronix.

Лазерные принтеры

Эти принтеры с помощью лазерного луча формируют изображение на специальном барабане, на который наносится сухой тонер, а изображение переносится на бумагу. Лазерные принтеры печатают документы с высоким разрешением (обычно около 600 dpi). Такое разрешение идеально подходит для печати в оттенках серого, поэтому по качеству печати лазерные принтеры не уступают струйным. Существуют также и цветные лазерные принтеры. Они все еще дешевеют, но по цене их нельзя сравнить со струйными принтерами, а качество печати все еще уступает сублимационным принтерам. Черно-белые лазерные принтеры отлично подходят для получения пробных оттисков, для печати простых информационных бюллетеней, корреспонденции или прайс-листов. Их также используют для создания оригинал-макетов и на завершающей стадии работы, перед отправкой материалов в сервисное бюро. Однако лазерные принтеры не могут обеспечить должное качество при печати таких изданий как газеты или журналы. Для того чтобы ваша публикация имела профессионально выполненный и изысканный вид рекомендуется использовать фотонаборные устройства. Основные фирмы-производители лазерных принтеров: Apple Computer, Brother, Hewlett-Packard, Lexmark и Xerox.

Фотонаборные устройства

Эти высококлассные устройства предназначены для печати на пленке или фотобумаге. Полученные документы можно сразу отправлять в типографию. Фотонаборные устройства отображают документы с разрешением от 1200 до 4000 dpi. Издания, которые созданы на фотонаборном устройстве и профессионально распечатаны в типографии, имеют отличный вид и стоят вложенных в них денег. Для печати окончательной версии документов рекомендуется использовать именно их.

Настройка принтера

У принтеров есть много различных параметров, поэтому для их настройки недостаточно просто подсоединить их к компьютеру или локальной сети. Для того чтобы использовать все преимущества принтера, надо правильно настроить его в Windows или Mac. Если компьютер сконфигурирован неправильно, то настройки в QuarkXPress ничего не изменят. Иногда приходится настраивать принтеры, не подключая их к компьютеру. Обычно это относится к фотонаборным и другим устройствам, на которых создают окончательную версию

документа. На этих устройствах печать часто выполняется с помощью файлов печати, а не через прямое соединение



Настройка принтера в Windows и Mac отличается, поэтому этой теме мы уделим особое внимание.

Настройка принтеров в Mac

Если на вкладке Setup диалогового окна Print тип принтера уже выбран, то его необходимо дополнительно настроить. Для этого в Mac существует программа Chooser, которая запускается из меню Apple. В этой программе содержится перечень драйверов для всех установленных в системе принтеров — PostScript, струйных и др. Перед установкой принтера нужно убедиться, что он включен и подсоединен к компьютеру. (Если вы используете сетевой принтер, то проверьте, что компьютер использует правильный порт, — на панели управления AppleTalk и TCP/IP (в зависимости от типа используемых протоколов). В старых моделях Mac эти панели объединены в панель управления Network.) После выбора нужного драйвера, из списка, который находится в правой стороне панели, укажите принтер, как показано на рис. 35.1.

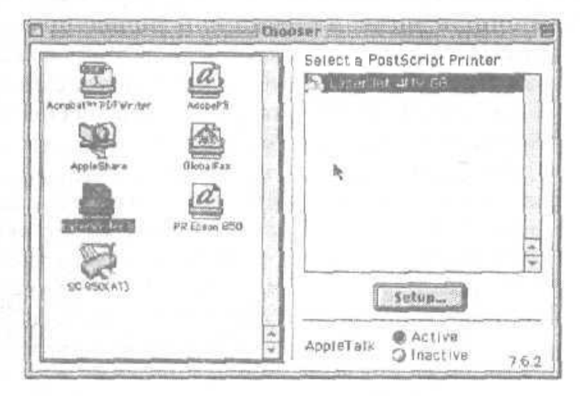


Рис. 35.Г, С помощью программы Chooserв Macуказываются драйверы для принтера (в данном случае доступны Acrobat PDFWriter, AdobePS, LaserWriter 8, PR Epson 850 и SC 859 (AT)). В правой части диалогового окна приведен список доступных принтеров

Теперь вам надо щелкнуть на кнопке Setup и в появившемся диалоговом окне задать необходимые настройки (данное диалоговое окно в зависимости от модели принтера может содержать различные элементы управления).



Возможно, вам понадобится установить PPD-файл (PostScript Printer Description — файл описания PostScript-принтера), в котором содержится информация о возможностях принтера. Если этого файла нет на диске с драйверами, который поставляется вместе с принтером, то его надо загрузить с Web-узла производителя. Данные файлы обычно располагаются в папке Printer Description. Эта папка вложена в папку Extension, которая в свою очередь помещена в папку System. В Mac по умолчанию устанавливаются PPD-файлы для принтеров фирмы Apple.

После выполнения всех необходимых настроек программу Chooser можно закрыть. Принтер готов к работе.



Если фоновая печать включена, то при печати можно продолжать работу с остальными программами. Для печати на сетевом принтере необходимо установить переключатель AppleTalk в положение Active (даже при использовании TCP/IP).

Печать с помощью перетаскивания

Печать с помощью перетаскивания часто называют настольной печатью. В операционной системе Mac 7.5 и новых версиях можно создать значки для всех установленных принтеров и поместить их на рабочий стол. Для того чтобы напечатать документ, нужно просто перетащить файл на значок принтера, Программа печати запустится автоматически. Если дважды щелкнуть на значке принтера, то появится список с заданиями печати, которые выполняются или приостановлены (рис. 35.2). При выборе значка принтера на рабочем столе Finder появится меню Printing. С его помощью можно запустить или остановить очередь печати и назначить принтер, который будет использоваться по умолчанию. (Принтер, название которого появляется в диалоговых окнах для печати, называют принтером по умолчанию. В диалоговом окне Print изменяют принтер, который используется по умолчанию. В некоторых программах это также можно сделать с помощью диалоговых окон печати документов.)

Описание принтера на вкладке Setup диалогового окна Print отличается от описания принтера, который используется по умолчанию. Если на вкладке Setup выбрать не тот принтер, на котором будет выполняться печать, то документ получится некрасивым или не напечатается вообще. Это происходит из-за того, что принтер получает команды, предназначенные для другого устройства (для принтера, описание которого указано в диалоговом окне) и толкует их не совсем точно или вообще неправильно.

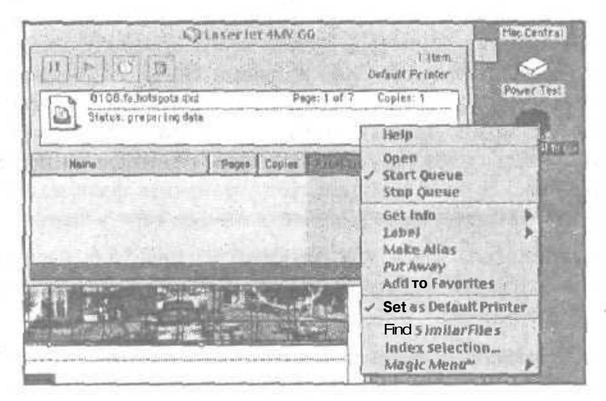


Рис. 35.2. Если в Mac включена настольная печать, то после двойного щелчка на значке принтера появляется диалоговое окно, в котором указаны все задания печати. Это окно можно также открыть с помощью команды Open контекстного меню

Настройка принтеров в Windows

Для того чтобы настроить принтер в Windows выберите команду Пуск⇨Настройка⇨Принтеры. На экране появится окно, в котором показаны все установленные принтеры и значок Установка принтера. Для настройки принтера надо дважды щелкнуть на соответствующем значке. Для того чтобы установить новый принтер, дважды щелкните на значке

Установка принтера (вероятнее всего вам понадобится диск с драйверами для принтера или диск с дистрибутивом Windows). Если на значке принтера щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать из меню команду Свойства, то появится диалоговое окно, показанное на рис. 35.3,

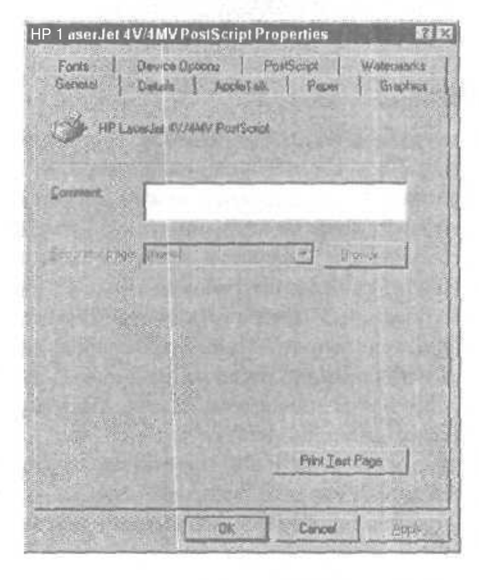


Рис. 35.3. Это диалоговое окно параметров принтера в Windows. Количество вкладок в этом окне может быть разным. Это зависит от типа принтера и установленных сетевых протоколов

Чаще всего в этом окне встречаются вкладки, описывающие следующие параметры.

- Шрифт. Здесь указывается, как будут отображаться отличные от PostScript шрифты при печати на PostScript-принтере. Лучше всего преобразовать шрифты TrueType в PostScript (с помощью значения Outline опции Send TrueType Font) или заменить стандартные PostScript-шрифты на основные шрифты TrueType (например, Times New Roman и Arial). Это можно сделать с помощью опции Substitute printer fonts for TrueType fonts when applicable (Заменять шрифты принтера на шрифты TrueType), как показано на рис. 35.5. Кроме того, следует установить флажок опции Add Euro Currency Symbol to PostScript fonts (Добавить символ евро в шрифты PostScript).
- Параметры устройства. Здесь, как показано на рис. 35.6, следует указывать объем используемой оперативной памяти. Выбранный объем памяти должен соответствовать установленному в принтере.



Вместо PostScript-драйвера Microsoft рекомендуется использовать драйвер фирмы Adobe. Драйвер Microsoft очень часто не загружает шрифты в принтер и в конце печати выводит много пустых страниц. Универсальный PostScript-драйвер фирмы Adobe не имеет подобных недостатков, Его можно найти по адресу `www.adobe.com/support/downloads` в разделе драйверов для принтеров. В загружаемом пакете есть параметр, с помощью которого драйверы всех установленных принтеров можно заменить на драйвер Adobe. При установке нового принтера надо пользоваться исключительно загруженной программой. Если установить принтер с помощью программы мастера установки, то будет использован драйвер Microsoft.

Установка принтера по умолчанию

Для того чтобы принтер использовался по умолчанию, щелкните правой кнопкой мыши на значке принтера (команда Пуск⇨Настройка⇨Принтеры) и выберите из контекстного меню опцию Использовать по умолчанию.

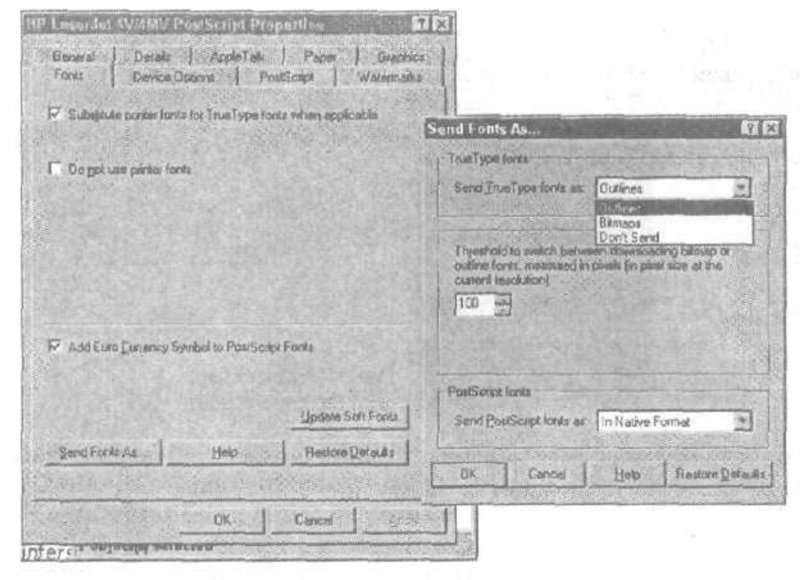


Рис. 35.4. Вкладка ***Fonts*** *диалогового* ***окна*** *свойств принтера*

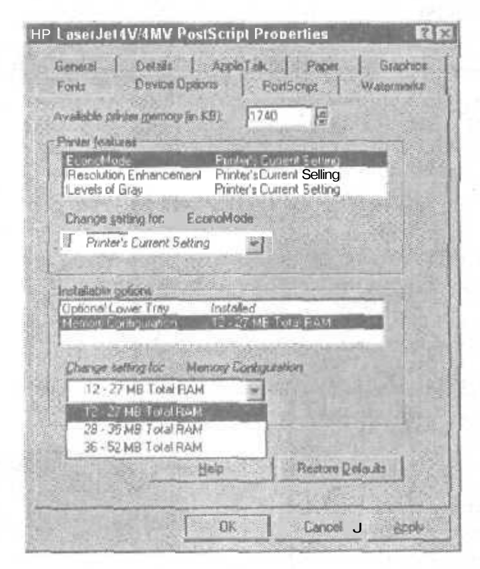


Рис. 35.4. Вкладка ***свойств принтера*** *Hewlett-Packard* ***LaserJet*** *4MV*

Подготовка к печати

Перед тем как печатать документ QuarkXPress, надо убедиться, что установки диалогового окна Document Setup (Параметры страницы) и вкладки Setup диалогового окна Print правильные. В этих диалоговых окнах можно изменять размер документа и бумаги, способ печати, ориентацию и размер изображения на странице.

В диалоговом окне Document Setup указывается размер напечатанной страницы. Этим размером определяется, где будут находиться метки обреза и совмещения при печати

(насказано ниже). Для того чтобы вызвать диалоговое окно Document Setup, которое показано на рис. 35.6, выберите команду File⇨Document Setup (комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+P> или <Ctrl+Alt+Shift+P>.



Рис. 35.6. Диалоговое окно Document Setup

Управлять принтером и параметрами страницы можно с помощью команды меню File⇨Page Setup (комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+P> или <Ctrl+Alt+Shift+P>). Эти комбинации клавиш позволяют отобразить вкладку Setup диалогового окна Print и установить основные параметры печати. Если щелкнуть на кнопке Page Setup (Параметры страницы) (в Mac) или Properties (в Windows), то в появившемся диалоговом окне можно настроить дополнительные свойства принтера. На рисунках 35.7 и 35.8 показана вкладка Setup и диалоговые окна настройки принтера в Mac и Windows соответственно.

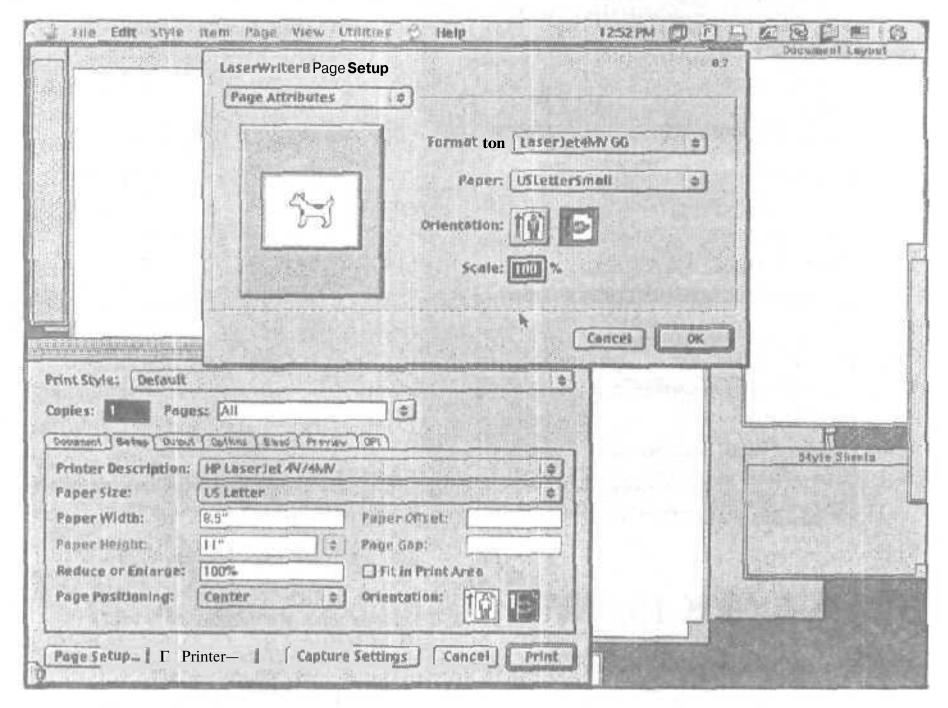


*Рис. 35.7. Вкладка **Setup** и диалоговое **окно параметров принтера в** Mac*

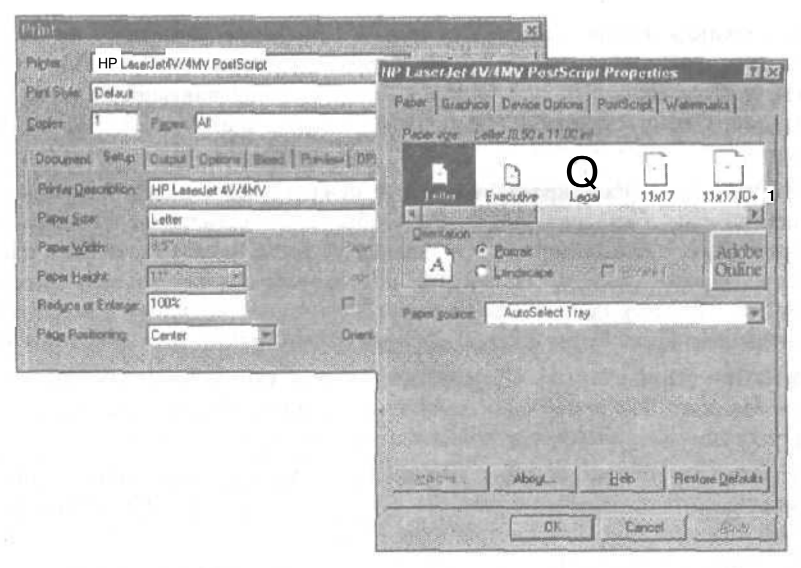


Рис. 35.7. Вкладка Setup и диалоговое окно параметров принтера в Windows

На вкладке Setup диалогового окна Print можно установить следующие параметры.

- **Printer Description (Описание принтера).** В этом меню приведен список принтеров, для которых установлен PPD-файл (файл описания PostScript-принтера). В Mac эти файлы расположены в лапке Printer Description (в папке Extension системной папки). Данные файлы можно также поместить в папку PPD, которая расположена в папке QuarkXPress. В Windows PPD-файлы устанавливаются в папку System (подпапка основной папки Windows — Windows или WinNT). Обычно эти файлы поставляются на диске вместе с драйверами принтера и автоматически инсталлируются в указанное место. В QuarkXPress представлены PPD-файлы для стандартных принтеров и фотонаборных устройств.
- **Paper Size (Размер бумаги), Width (Ширина) и Height (Высота).** В поле Paper Size надо выбрать тот размер бумаги, который используется в принтере. Размер используемой бумаги может не соответствовать размеру конечного документа. Обратите внимание, если принтер (например, фотонаборное устройство) поддерживает печать на нестандартной бумаге, то поля Width и Height станут активными, и в них можно указать нужные значения.
- **Paper Offset (Смещение бумаги) и Page Gap (Отступ между страницами).** Данные поля используются в фотонаборных устройствах. Без указаний из бюро обслуживания их значения изменять не рекомендуется, однако при первой настройке стоит поинтересоваться, какие опции в них задаются.



Если у вас есть элементы, которые печатаются в обрез страницы, то **размер** бумаги **должен указываться большим, чем размер документа хотя бы на ¼ дюйма** в ширину и высоту (т.е. по ⅛ дюйма **с каждой** стороны)

- **Reduce (Уменьшить) и Enlarge (Увеличить).** Перед печатью масштаб страницы можно изменять в пределах от 25 до 400%. Эта функция полезна, когда размер документа большой. Ее также используют для получения пробных оттисков

- **Page Position (Расположение бумаги).** В этом меню указывают способ выравнивания страницы на бумаге. Доступны следующие параметры: Left Edge (По левому краю), выбрано по умолчанию; Center (По центру), выравнивание по горизонтали и по вертикали; Center Horizontal (По центру по вертикали); Center Vertical (По центру по вертикали).
- **Fit in Print Area (Расширить до области печати).** Здесь подсчитывается на сколько процентов надо уменьшить документ, чтобы он поместился на странице указанного формата. Почти каждый принтер оставляет на листе бумаги (хотя бы с одного края) неиспользуемые области. Это место используется роликами для подачи бумаги в принтер. Поэтому при печати документов, которые занимают всю страницу, один или несколько краев будут урезаны. Данный параметр позволяет предотвратить это.
- **Orientation (Ориентация).** Щелкните на значке, который выглядит как портрет для получения книжной ориентации документа (высота больше ширины). Другой параметр устанавливает альбомную ориентацию (ширина больше высоты)

Все описанные параметры принтера, указываемые **самыми** различными способами, различаются в зависимости от типа принтера, но существуют также и стандартные параметры (некоторые из них повторяют параметры окна Print в QuarkXPress). Давайте отдельно рассмотрим параметры печати, характерные для Mac и для Windows.

Параметры печати, характерные для Mac

В Mac обычно доступны следующие вкладки (их можно вызвать из контекстного меню для принтера).

- **General (Общие).** Здесь устанавливают источник бумаги, размеры страницы и количество копий.
- **Background Printing (Фоновая печать).** Позволяет настроить порядок выполнения заданий печати.
- **Color Matching (Совпадение цветов).** Здесь можно выбрать цветную или черно-белую печать, указать цветовой профиль и настроить передачу цветов.
- **Cover Page (Покрытие).** Указывается, есть ли на бумаге специальное покрытие.
- **Font Settings (Параметры шрифтов).** Позволяет управлять шрифтами PostScript и TrueType.
- **Job Logging (Журнал выполнения заданий).** Здесь устанавливается, как выводить сообщения об ошибках и надо ли печатать отчет после выполнения работы.
- **Layout (Макет).** Позволяет выбрать порядок печати страниц, количество страниц на одном листе, настроить печать на полях.
- **Save AS File (Сохранить в файл).** При печати в файл позволяет управлять шрифтами, выбирать версию PostScript-шрифта.
- **Printer-Specific Options (Параметры принтера).** Здесь можно настроить параметры, которые характерны для выбранного типа принтера.

Как показано на рис. 35.9, параметры печати, которые характерны для Mac, достаточно многочисленны. В QuarkXPress для Mac существует несколько наборов таких параметров. Для того чтобы отобразить один из них, надо щелкнуть на кнопке Page Setup (Параметры страницы) в диалоговом окне Print, а затем на кнопке Options (Параметры). Другой набор этих параметров можно вызвать, щелкнув на кнопке Printer, а затем выбрать PostScript Options (Параметры PostScript) из всплывающего меню. Дополнительные параметры для Mac находятся в разделе Image & Text (Изображение и текст).

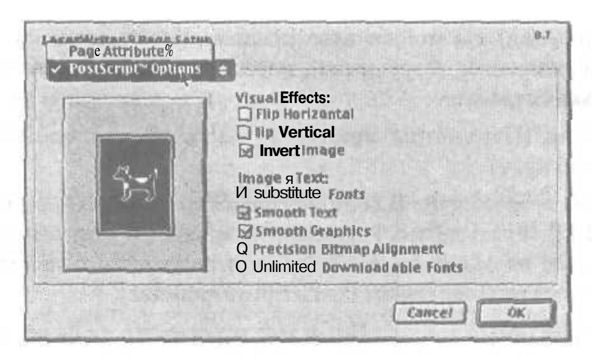


Рис. 35.9. Диалоговое окно PostScript Options, которое вызывается с помощью кнопки Printer

Элементы управления в этом окне могут отличаться, в зависимости от типа принтера, поэтому примите во внимание следующие факторы.

- Для того чтобы заменить шрифты Times на New York, Helvetica на Geneva и Courier на Monaco, установите флажок опции Substitute Fonts (Заменять шрифты). Если этого не сделать, то принтер будет представлять системные шрифты в растровом виде, если не установлены соответствующие шрифты TrueType или PostScript Type 1).
- Если при печати растровых шрифтов, для которых не установлены TrueType или PostScript-эквиваленты, их необходимо сгладить, то установите флажок опции Smooth Text (Сглаживать текст). Обычно этот параметр не используется, поскольку для большинства растровых шрифтов существуют аналоги TrueType или PostScript.
- Для сглаживания растровых изображений надо включить опцию Smooth Graphics (Сглаживать изображения). Этот параметр нежелательно использовать при печати копий экрана, поскольку текст, который находится в этих диалоговых окнах, станет трудночитаемым.
- Для ускорения печати растровых изображений используется параметр Faster Bitmap Printing (Быстрая печать растровых изображений). Обычно эта опция не используется.
- Если в документе используется много шрифтов, то необходимо включить опцию Unlimited Downloadable Fonts (Неограниченное количество загружаемых шрифтов). При этом немного увеличится время печати, но зато вы будете уверены в том, что текст отображается правильно (особенно текст в импортированных EPS-изображениях).
- Параметры Precision Bitmap Alignment (Точное выравнивание растровых изображений) и Larger Print Area (Большая область печати) используют только по согласованию с сервисным бюро или специалистом по печати.

Если эти параметры выставляются в QuarkXPress, то их изменять не следует, поскольку вместо глобальных параметров лучше использовать локальные настройки конкретного принтера.

Параметры печати, характерные для Windows

Если в Windows щелкнуть на кнопке Свойства (в диалоговом окне Печать), то в появившемся окне можно настроить и использовать следующие вкладки.

- Paper (Бумага). Здесь указывается источник бумаги (для многолоточных принтеров), ее размер и ориентация.

- **Graphics (Графика).** На этой вкладке можно выбрать разрешение в dpi (если принтер поддерживает различные разрешения), масштаб, создание негатива, печать на одном листе нескольких страниц.
- **Device Options (Параметры принтера).** Здесь обычно указывают параметры выбранной модели принтера.
- **PostScript.** На этой вкладке задают способ печати; быстрый, совместимый (для печати в файл), EPS (Encapsulated PostScript) и архивный (это наиболее универсальный формат, который не задействует особенности конкретного принтера, поэтому документ можно напечатать на любом PostScript-устройстве).
- **Watermarks (Водяные знаки).** Позволяет отображать на фоне страницы "скрытый" текст, представленный в виде водяных знаков.

Для того чтобы напечатать файл в Windows, нужно с помощью мастера установки (команда Пуск⇨Настройка⇨Принтеры) установить принтер с портом FILE:. Например, если в качестве принтера установить фотонаборное устройство и выбрать FILE: его портом вывода, то можно создавать выходные файлы для этого устройства. Если же фотонаборное устройство доступно только через сеть, то сначала его надо установить с помощью мастера установки, а затем указать расположение в сети. (Когда устройство подключено к компьютеру напрямую, то вместо сетевого соединения лучше использовать локальный порт). На рис. 35.10 показано, как выбрать FILE: в качестве порта вывода.

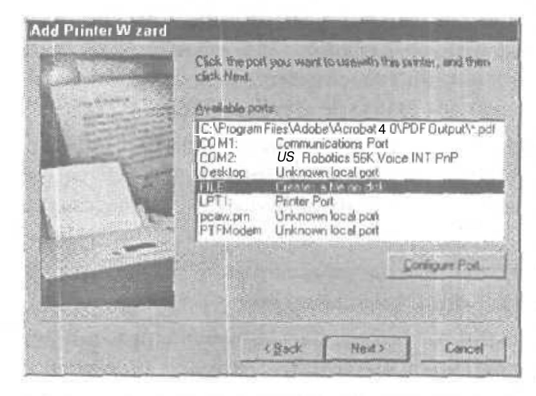


Рис. 35.10. Для того чтобы в Windows можно было печатать в файл в формате данного принтера, нужно при его установке выбрать FILE: в качестве порта. Это значит, что в Windows можно установить два одинаковых принтера: один непосредственно для печати, а второй для печати в файл. (Обратите внимание на то, что данное окно мастера установки показано для Windows 98. В Windows 2000 и XP эти окна немного различаются, хотя параметры настройки в них одни и те же.)

Параметры печати QuarkXPress

После того как страница и принтер подготовлены к печати, можно начинать сам процесс отображения данных на бумаге. Для того чтобы напечатать документ, надо выполнить команду File⇨Print (нажать комбинацию клавиш <⌘+P> или <Ctrl+P>). После этого на экране появляется диалоговое окно Print, в котором есть семь вкладок (если установлена надстройка Quark CMS, то восемь) и несколько общих параметров. (Вкладка Setup рассмотрена в предыдущей главе.) Для печати документа щелкните на кнопке OK (при необходимости можно изменить параметры печати) и документ будет отправлен в принтер (или в файл печати, если используется этот тип представления данных).


Новинка!

В QuarkXPress 5 в диалоговом окне Print появились две новые вкладки — Bleed и OPI — сюда перенесены некоторые функции из других вкладок. Вкладка Color Management теперь называется Profiles.

Обычный PostScript. Нужен ли он?

В QuarkXPress 5 в диалоговом окне Print появилось много выходных параметров для принтеров, не поддерживающих PostScript, которые были недоступны в предыдущих версиях. Теперь все изменилось. Для пробной печати дизайнеры и издатели все чаще используют принтеры, не поддерживающие технологию PostScript (в основном дешевые струйные устройства).

С учетом этой тенденции, в QuarkXPress 5 добавились некоторые опции для настройки подобных принтеров. Например, появилась возможность печатать несколько страниц на одном листе. Теперь для настройки этих принтеров можно использовать поля Reduce и Enlarge, меню Page Positioning и параметр Fit in Print Area

В QuarkXPress 5 на принтерах, которые не поддерживают PostScript, можно печатать сложные RGB-рисунки и повернутые на определенный угол изображения в формате TIFF с максимальным разрешением. Для этих принтеров теперь даже можно создавать стили печати.

Вероятно, наиболее значительным усовершенствованием стало использование простыми принтерами опции Frequency вкладки Output диалогового окна Print. Этот параметр предназначен для контроля за линиатурой импортированных рисунков, отправляемых на печать. Подобные параметры напрочь опровергают устоявшееся мнение о том, что сложные параметры профессиональной печати можно использовать только в PostScript-принтерах.

Конечно, пока трудно поверить в то, что в ближайшем будущем принтеры, не поддерживающие PostScript, смогут значительно потеснить сложные PostScript-устройства. PostScript все еще остается официальным языком (имеется в виду языком для печати) в мире высококачественных издательских систем. Несмотря на то что PostScript еще рано списывать со счетов, существуют менее дорогие альтернативные варианты — создание домашних издательских систем стало доступнее, чем когда-либо.

Общие параметры

Данные параметры доступны всегда, независимо от того, какая вкладка окна отображена.

- **Print Style (Стиль печати).** Из этого списка выбирают стиль печати, т.е. определенный сохраненный набор настроек для данного принтера. Стили печати рассмотрены немного позже.
- **Copies (Число копий).** Здесь устанавливается, сколько экземпляров документа надо напечатать.
- **Pages (Страницы).** Этот список позволяет выбрать страницы, которые надо напечатать. Можно ввести определенный диапазон, например, 3-7, отдельный номер страницы или совокупность отдельных страниц, например, 3, 7, 15, 28, или же произвольный набор — 3-7, 15, 28-64, 82-85, 93. Для того чтобы напечатать все страницы документа, следует выбрать или ввести All.



Если вы предпочитаете вместо стандартных разделителей — дефиса (-) и запятой (,) — использовать другие, то их можно указать в разделе Range Separators (Разделители диапазона) вкладки Interactive (Интерактивность) диалогового окна Preferences (Установки). Данную вкладку можно отобразить с помощью команды меню Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинации клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>.

- **Capture Settings (Сохранение параметров).** Эта кнопка позволяет запомнить текущие настройки и возвратиться к редактированию документа. Т.е. после внесения необходимых изменений в документ, не понадобится задавать настройки печати заново.
- **Print (Печать).** Данная кнопка отправляет документ на печать.

- **Cancel (Отмена).** Отмена печати и выход из диалогового окна.
- **Page Setup (Параметры страницы).** Эта кнопка открывает в Mac диалоговое окно Page Setup, которое описано ранее в этой главе.
- **Printer (Принтер).** Эта кнопка открывает в Mac диалоговое окно Printer, которое описано ранее в этой главе.



В QuarkXPress для Windows нет кнопок Page Setup и Printer. Их заменяет, как было сказано ранее, кнопка Properties. Данная кнопка вызывает диалоговое окно свойств принтера, а из меню Printer можно выбрать тип используемого принтера. (Как уже упоминалось, для выбора принтера в Mac используется программа Chooser и значок принтера на рабочем столе либо меню Printing из программы Finder.)

Вкладка Document

На этой вкладке устанавливают основные параметры страницы (рис. 35.11).

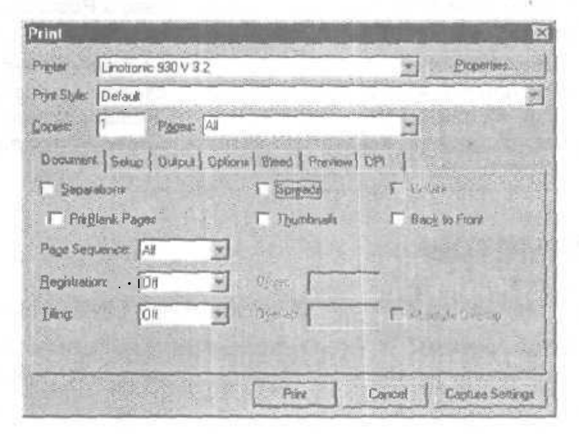
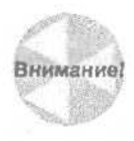


Рис. 35.11. Вкладка Document

Ниже описаны параметры данной вкладки QuarkXPress и их использование.

- **Separations (Цветоделение).** Задает печать цветоделенных копий, то есть каждый цвет помещается на отдельный печатный лист (или негатив). Используется для создания цветных печатных форм.
- **Include Blank Раде<(Печать пустых страниц).** Иногда приходится печатать пустые страницы. Например, они могут использоваться в качестве разделителей разделов в большом документе. Для вывода пустых страниц выставьте флажок этой опции. Если же нужно печатать только страницы с текстом или графикой, то этот параметр не используется.
- **Spreads (Развороты).** Этот параметр указывает на то, что титульные страницы будут напечатаны на одном листе бумаги, если это позволяют возможности принтера (например, когда в принтер загружена бумага размером 11×17 дюймов, а размер страниц — 8×11 дюймов или меньше).
- **Thumbnails (Миниатюры).** Этот параметр используют для печати миниатюр нескольких страниц документа на одном листе.



Если страница печатается в обрез, то при выводе на фотонаборном устройстве этот параметр надо отключить, поскольку между разворотами не останется места для обреза страниц (печать в обрез). Когда используются такие методы переплетения, как склеивание (мягкий переплет) или скрепление (переплет скрепляется металлическими скобами), а страницы обложки не печатаются рядом, то этот параметр не используется.

- **Collate (Разобрать по копиям).** Этот параметр позволяет напечатать документ с разбором по копиям — т.е. скачала печатается одна копия документа, затем следующая и т.д. Если данный параметр не используется, то документ не будет разобран по копиям (например, после 10 копий первой страницы будет напечатано 10 копий второй и т.д.). При разборе по копиям, документ печатается дольше, но это все равно помогает сэкономить рабочее время. При печати менее двух экземпляров документа данный параметр будет неактивным.
- **Back to Front (Обратный порядок печати).** Позволяет напечатать документ в обратном порядке (сначала печатается последняя страница, затем предпоследняя и т.д.). Этот параметр удобно использовать в принтерах, которые печатают страницы лицевой стороной вверх.
- **Page Sequence (Последовательность страниц).** Из этого списка можно выбрать такие значения: All (Все), Odd (Нечетные), Even (Четные). Это позволяет напечатать выбранные страницы из диапазона, который задан в поле Pages. Например, если при диапазоне 2–6 выбрать элемент Odd, то будут напечатаны страницы 3 и 5. Данный список неактивен, когда используется параметр Spreads.
- **Registration (Совмещение).** Этот параметр добавляет в документ метки совмещения и обрезки, которые используются в профессиональной печати. Метки совмещения помогают правильно выровнять страницу на печатном станке, При совмещении меток обрезки определяют края страницы (это удобно, когда бумага или негатив больше чем страница). Если при печати цветоделенных копий установить метки совмещения, то на негативе будет также напечатано название каждого цвета и полоса цветов, по которой можно проверить, что в печатных формах представлены нужные цвета. Метки совмещения можно поместить по центру страницы, вне центра или вообще не отображать. Это делается с помощью соответствующих элементов списка Registration. По умолчанию метки совмещения расположены по центру.



Если страница квадратная или почти квадратная, то используют тип совмещения Off Center. Это помогает правильно определить левую и правую стороны страницы, уменьшая вероятность того, что она будет неправильно повернута.

- **Tiling (На нескольких страницах).** Используется для документов, размер которых значительно больше страницы. Можно выбрать разбиение Manual (Ручное) или Automatic (Автоматическое). В последнем случае QuarkXPress самостоятельно разобьет документ на меньшие блоки, которые распечатываются на отдельных страницах и соединяются друг с другом. Для удобства совмещения на всех страницах напечатаны специальные метки.

  Этот параметр используется следующим образом.

  - При выборе пункта Automatic разрывы блоков устанавливаются автоматически. Величину перекрытия между блоками задают в поле Overlap. Она задается в диапазоне от 1 до 6 дюймов.

- Если в поле Overlap указано значение, то область перекрытия задается на двух смежных блоках, что помогает правильно выравнивать и совмещать печатаемые элементы.
- Для того чтобы величина перекрытия всегда совпадала со значением, которое указано в соответствующем поле, используют параметр Absolute Overlap. Иначе, QuarkXPress будет размещать печатаемое изображение по центру страницы, увеличивая в случае необходимости перекрытия между ними.
- При выборе опции Manual, разрыв между блоками устанавливается при перемещении начала линейки относительно документа. Для всех выбранных страниц, верхний левый угол которых совпадает с началом линейки, будет задано перекрытие. Этот параметр используется, если отдельные области документа можно разбить на большее число блоков.

Вкладка Output

На этой вкладке (см. рис. 35.12) устанавливаются параметры печати с помощью фотонаборного устройства, независимо от того, будут ли на нем печататься цветоделенные документы или черно-белые. Для обычных принтеров на этой панели выставляется разрешение и цветовые режимы. В следующих двух разделах описываются параметры для обоих типов устройств,

Нумерация разделов

Если при создании нескольких разделов используется пораздельная нумерация QuarkXPress, то номера страниц надо располагать точно там же, что и в остальном документе. (Номера страниц приведены в нижнем левом углу.) Если в номере содержаться префиксы, то их надо сместить в сторону. Номер страницы представляется в том виде (буквы, римские или обычные цифры), что и обычные числа в разделе.

При использовании абсолютной нумерации перед номером страницы ставится знак плюс (+). Допустим, что у вас есть документ на восьми страницах, который состоит из двух разделов по четыре страницы в каждом, Страницы первого раздела пронумерованы от AN-1 до AN-4, а второго — от BN-4 до BN-8. Когда в поле Pages диалогового окна Print указать диапазон от BN-4 до BN-8, то будут напечатаны первые четыре страницы раздела с префиксом BN-. Если же ввести числа от +5 до +8, напечатаются страницы 5–8 — т.е. те же страницы.

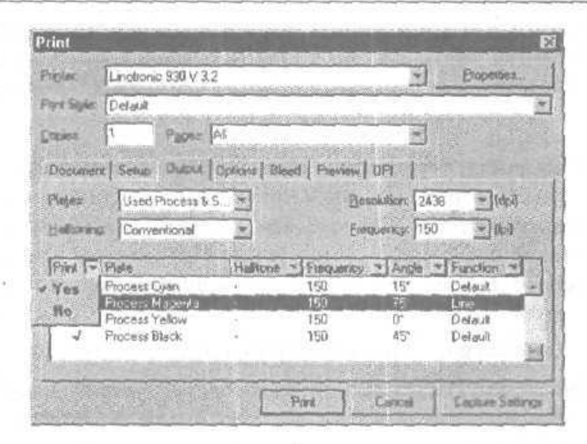


Рис. 35.12. Вкладка ***Output***

Для опытных пользователей в QuarkXPress задано несколько дополнительных параметров печати. Те параметры, которые недоступны для простых (не PostScript) принтеров, в диалоговом окне Print затенены.

- Print Colors (Цвета). В этом раскрывающемся меню (оно доступно, если параметр Separations вкладки Document не используется) можно выбрать тип печати цветов изображения: Black&White (Черно-белая), Grayscale (Полутоновая) и для цветных принтеров — Composite RGB (Композитная RGB) и для отдельных принтеров – Composite CMYK (Композитная CMYK). Параметр Grayscale используют для пробной печати на одноцветных принтерах или для преобразования цветных изображении в оттенки серого. Если используется параметр Black&White, то при печати изображений на черно-белых принтерах используются сплошные черные и белые цвета — т.е. без оттенков серого. Параметры Composite RGB и Composite CMYK предназначены для распечатки цветных изображений в цвете.


Параметры Composite RGB и Composite CMYK новые в QuarkXPress 5,

Новинка!

- Plates (Формы). Появляется на месте меню Print Colors (если на вкладке Document активирован параметр Separations), В этом меню указывается, будут ли все технологические и композитные цвета (CMYK) помещены на отдельные печатные формы (опция All process & Spot; в QuarkXPress 4 она называлась Spot & Process), или все технологические цвета (например, PANTONE) будут преобразованы в четыре композитные (Convert to process). Как правило, все зависит от технических характеристик печатного станка и ваших финансовых возможностей. Обычно используется параметр Convert to process.



В QuarkXPress 5 в меню Plates появился параметр Used Process & Spot Он позволяет выводить печатные формы только для тех цветов, которые используются в документе (поэтому цвета, которые поставляются с QuarkXPress по умолчанию, не будут выводиться на формы автоматически, как было в предыдущих версиях).

- Halftoning (Растр). Из этого меню можно выбрать настройки растров, которые установлены в QuarkXPress (параметр Conventional) или использовать настройки принтера. Если в QuarkXPress растровые эффекты из меню Style не используются, то при печати несколькими цветами и монохромной печати рекомендуется использовать настройки принтера. QuarkXPress рассчитывает растр и треппинг самостоятельно, поэтому при цветоделении доступен только параметр Conventional.
- Resolution (Разрешение). Здесь устанавливается разрешение (в точках на дюйм — dpi) для печати документа на фотонаборном устройстве. Для большинства фотонаборных устройств минимальное разрешение составляет около 1270 dpi. Если разрешение в QuarkXPress будет установлено ниже, чем у принтера, то изображение будет напечатано в полутонах.
- Frequency (Линиатура). Определяет линиатуру (lpi) для данного принтера. По умолчанию QuarkXPress выбирает значение, которое согласовано с установленным разрешением. Однако частоту можно выбрать и самостоятельно.

Угол поворота растра. Что это такое?

Вероятно, вы никогда не задумывались об углах поворота растра в своих печатных формах, потому что "он настраивался в сервисном бюро. Если вы имеете собственное фотонаборное устройство или просто принтер для получения пробных изображений, то вам надо знать, какие должны быть углы установки растра, чтобы достичь наилучших результатов при печати. При работе с дополнительными цветами, на которые накладываются тени, также необходимо научиться правильно задавать углы поворота растра.

Эти углы определяют, как совмещаются точки каждого из четырех композитных цветов — голубого, пурпурного, желтого и черного, и как расположить технологические цвета, так, чтобы они не перекрывали друг друга. Для этого существует следующий практичный метод: темные цвета должны быть повернуты хотя бы на 30 градусов относительно других цветов, а светлые (например, желтый) — хотя бы на 15 градусов. Данный метод предусматривает угол в 105 градусов (или 15 градусов, ведь это одно и то же) для голубого цвета, 75 — для сиреневого, 90 — для желтого и 45 — для черного.

Однако при установленных по умолчанию величинах на изображении иногда образуется муар. Для того чтобы убрать муар при обычной технологии цветоделения, в сервисном бюро вручную выбирают необходимую величину угла, а это достаточно долгий и ресурсоемкий процесс. С появлением компьютерной технологии современные фотонаборные устройства могут автоматически вычислить величины углов поворота растров согласно установленному количеству линий на дюйм (lpi). Это позволяет избежать большинства муаров. (Различные сочетания цветов на изображении могут вызвать разнообразные муары, поэтому универсального метода их устранения не существует.) Основные производители фотонаборных устройств имеют собственные алгоритмы расчета этих углов.

В PPD-файлах (файлы описания Post Script-принте ров) для каждого принтера содержатся оптимизированные настройки разрешения и растра. (Большинство PPD-файлов поставляется в комплекте с различным программным обеспечением, в том числе и QuarkXPress. Их также можно загрузить из Web-узла компании производителя, например, www.adobe.com) QuarkXPress автоматически использует значения из PPD-файлов при подсчете линиатуры (lpi), которая устанавливается на вкладке Output диалогового окна Print.

Для некоторых цветных печатных форм в QuarkXPress 5 можно изменять значения угла, частоты и формы (точки растра). При выводе цветоделеных копий у вас есть возможность указать, какие формы надо использовать для получения цветного изображения. Их можно выбрать из соответствующего списка на вкладке Output, затем следует задать настройки в меню Print, Halftone, Frequency, Angel и Function, которые появляются в нижней области на месте заголовков столбцов. (Эти заголовки не преобразовываются во всплывающие меню, пока не выбрана цветная печать. Вместо этого будут использованы указанные значения частоты, разрешения и др. параметры, заданные в стиле печати.) Эта новая возможность показана на рис. 35,12.

Вкладка Options

Здесь указываются настройки печати пленочных негативов на фотонаборном устройстве. При установке этих параметров стоит проконсультироваться в сервисном бюро. Вкладка Options изображена на рис. 35.13.

Параметры Page flip (Зеркальное отражение) и Negative Print (Печать негатива) определяют, как будет печататься пленка негатива. Остальные параметры — Output, Data, OPI, Overprint EPS Black, Full Res of Rotated Objects и Full Resolution TIFF Output — настраивают метод печати изображения. Ниже описаны все перечисленные выше параметры.

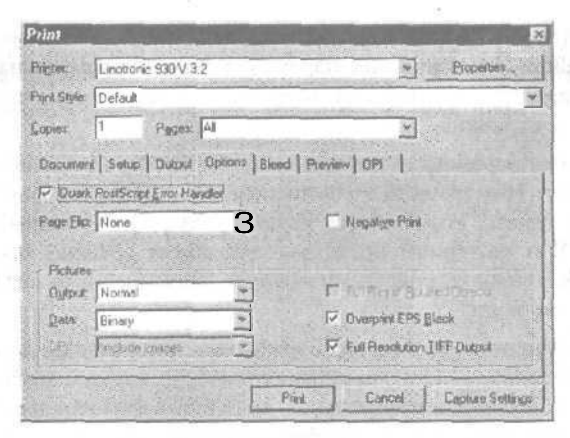


Рис. 35.13. Вкладка Options

- **Quark PostScript Error Handler (Управление ошибками).** Этот параметр поможет обнаружить проблемы вывода данных на PostScript-принтере. PostScript — это язык, поэтому программы иногда понимают его неправильно или не совсем точно, как того требует принтер. Это может привести к тому, что документ будет напечатан некорректно или не будет напечатан вообще. Если установить флажок этой опции, то при обнаружении PostScript-ошибки, QuarkXPress напечатает отчет или даже саму страницу, где обнаружена ошибка. Данные действия помогут быстро обнаружить ошибку и исправить ее (например, ошибка может произойти из-за вставки импортированного изображения).
- **Page Flip (Зеркальное отражение).** Это меню позволяет получить зеркальное отражение страницы. Из списка можно выбрать такие параметры: Horizontal (Горизонтально), Vertical (Вертикально), Horizontal & Vertical (Горизонтально и вертикально). Данный параметр стоит изменять только по согласованию с сервисным бюро. По умолчанию он имеет значение None. Зеркальное отражение страницы используется при нанесении эмульсии на негативное изображение. Эмульсия — это вещество, которое удерживает изображение на негативе. В печатных станках используются разные способы нанесения изображения на эмульсию, соответственно оно находится на определенной (зависит от способа нанесения) стороне негативной пленки. Параметр Page Flip устанавливается в сервисном бюро под характеристики используемого оборудования.
- **Negative Print (Печать негатива),** С помощью этого параметра можно напечатать негативное изображение, т.е. черные цвета заменяются белыми, а светлые — темными. Данный параметр используется сервисным бюро при применении фотонаборных устройств, которые умеют печатать позитивные и негативные изображения (чтобы получить качественный результат, в зависимости от материала, на котором выполняется печать). При установке этого параметра следует прислушиваться к рекомендациям сервисного бюро.



Если в QuarkXPress используются параметры Negative Print и Page Flip (по горизонтали или по вертикали), то страница будет напечатана справа налево, эмульсией вниз. Такие установки обычно используются печатными станками в США.

- **Output (Представление).** По умолчанию установлено значение Normal (Обычно). Можно также выбрать Low Resolution (Низкое разрешение) и Rough (Грубо). В первом случае изображения будут напечатаны обычным способом, во втором — с экранным

разрешением (около 72 dpi). Если же выбрать Rough, то изображения не будут напечатаны вообще. Последние два параметра значительно ускоряют печать, поэтому их рекомендуется использовать, если вас не интересуют рисунки, а только расположение текста на странице.

- Data (Дата). Этот параметр имеет три значения: Binary (небольшой размер файла, быстрая печать, нет возможности редактирования), ASCII (больший размер файлов, более медленная печать, возможность редактирования), 8-битовый (совмещает в себе свойства ASCII и двоичного представления, имеет средний размер файлов, можно отображать обычными устройствами вывода). Значение этого параметра следует уточнить в сервисном бюро.
- OPI. Если вы не используете сервер с открытым интерфейсом допечатной подготовки (Open Prepress Interface — OPI), то оставьте значение, которое выбрано по умолчанию — Include Images (Включать изображения) и не изменяйте этот параметр. При использовании OPI-сервера рекомендуется выбрать значение Omit TIFF, если на нем хранятся только TIFF-файлы с высоким разрешением (наиболее распространенная установка для OPI-серверов). Если же на сервере хранятся и TIFF, и EPS-файлы, следует выбрать значение Omit TIFF & EPS. (На OPI-сервере хранятся изображения с высоким разрешением. Дизайнеры же в своей работе используют небольшие рисунки с низким разрешением. Это позволяет быстро загружать макеты и повышает удобство управления ими.)
- Full Res of Rotated Objects (Максимальное разрешение повернутых изображений). Данный параметр используется для печати повернутых объектов в максимальном разрешении на принтерах, не поддерживающих PostScript. При этом увеличивается время отображения изображения на экране (принтер должен пересчитать значение всех пикселей, которые из-за вращения приобретают новые величины) и, соответственно, время печати. Использование этого параметра позволяет повысить качество представления объектов. (PostScript-устройства автоматически печатают повернутые объекты в максимальном разрешении, поэтому при их использовании этот параметр будет неактивным.)
- **Overprint EPS Black (Замещение черного).** Обычно в QuarkXPress черный цвет печатается на основе параметров треппинга, которые устанавливаются в соответствующем диалоговом окне (Trap Specifications). Его можно вызвать, щелкнув на кнопке Edit Trap диалогового окна Colors (команда Edit⇨Colors или комбинация клавиш <Shift+F12>). Однако в EPS-файлах могут содержаться свои настройки треппинга для черного цвета, установленные графическим редактором. При использовании данного параметра все черные элементы в EPS-файлах будут печататься поверх других цветов. Этот параметр не влияет на печать остальных черных элементов в QuarkXPress.
- **Full Resolution TIFF Output (Печать файлов TIFF в максимальном разрешении).** Этот параметр изменяет значение линиатуры на вкладке Output при печати изображений в формате TIFF. (Все остальные значения не изменяются.) Если этот параметр включен, то все изображения в формате TIFF будут печататься с максимально возможным разрешением, которое доступно в меню Resolution вкладки Output. Данный параметр используется, если TIFF-изображения (обычно это фотографии и отсканированные рисунки) должны иметь максимальную четкость. Эта функция появилась в QuarkXPress благодаря тому, что четкость в большей степени относится к растровым изображениям, чем к тексту и векторной графике.

Новинка!

Параметр Full Resolution TIFF Output появился в QuarkXPress 5.

Вкладка Bleed

На этой вкладке (рис. 35.14) указывается, сколько нужно оставить места от краев документа для печати на нем выступающих элементов. Это обеспечивает корректное отображение на бумаге элементов в обрез при печати в файл или на фотонаборном устройстве. Обычно устанавливается значение $^1/_8$ дюйма (0,125 дюйма).

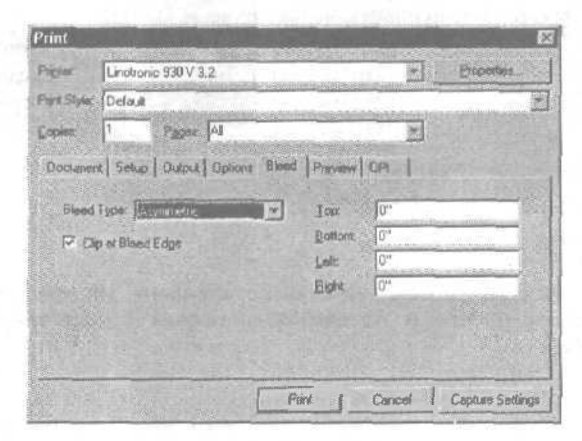
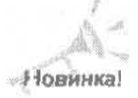


Рис. 35.14. Вкладка Bleed



Печать в обрез была доступна и в более ранних версиях QuarkXPress (ее можно было настроить на вкладке Document). Данная вкладка появилась в QuarkXPress 5. Это вызвано тем, что в новой версии программы поддерживаются дополнительные параметры, для настройки которых пришлось выделить отдельную вкладку.

В предыдущих версиях определялся только один параметр печати в обрез. В QuarkXPress 5 можно задавать не только единые настройки для всех сторон страницы, но и для каждой стороны отдельно. Если из меню Bleed Type выбрать пункт Symmetric, то установки для всех четырех сторон будут одинаковы, а если Assymetric, то можно вручную задать значения для каждой стороны. С помощью параметра Page Items (Только элементы страницы) можно запретить печать в обрез.

На вкладке есть также новый параметр — Clip at Bleed Edge. Он используется, чтобы запретить печать за пределами прямоугольника обрезки, даже если это позволяют возможности принтера. Когда этот параметр не используется, то печатаются все объекты, которые попадают в область листа, даже если они только частично попадают в область обрезки.

Вкладка Preview

Очень часто после печати документа из диалогового окна Print оказывается, что некоторые элементы сместились и не попали на страницу. Этого можно избежать при печати документа с вкладки Preview (впервые она появилась в QuarkXPress 4, а в новой версии значительно доработана и улучшена). На этой вкладке можно проверить правильность установки значений параметров, меток обрезки и выравнивания, а также и другие опции, которые зависят от размера бумаги.

На рис. 35.15 показана вкладка Preview, в которой видно, что правая сторона документа выходит за границу листа.

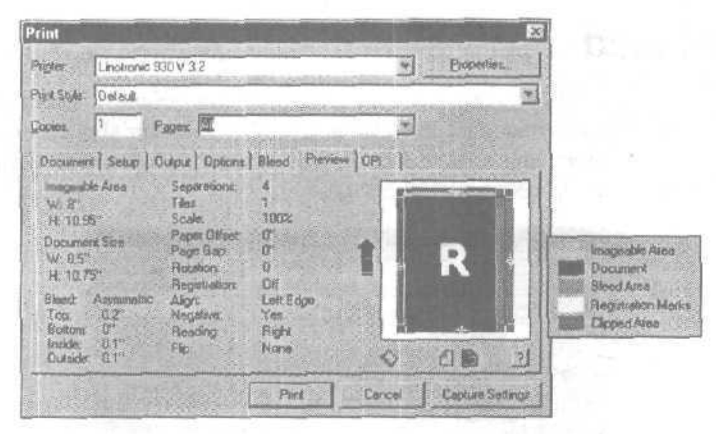
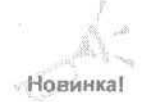


Рис. 35.15. Вкладка Preview



Теперь вкладка Preview значительно улучшена. На ней отображаются тип используемой бумаги и положение страницы относительно переплета книги (корешка).

На этой вкладке разными цветами показаны области печати и документа, края документа и область обрезки. Если с помощью значка ? щелкнуть под областью предварительного просмотра, то появится перечень специальных цветов, которые используются для выделения различных областей миниатюры предварительного просмотра. Под областью предварительного просмотра вы также найдете новые значки. Например, один из них показывает, будет ли документ напечатан на рулоне бумаги (рис. 35.15) или на прямоугольных листах (значок с изображением стопки листов).

Когда в документе с титульными листами используется асимметричная печать в обрез, то под областью предварительного просмотра появятся два новых значка. Они изменяют, согласно настройкам асимметричной печати в обрез, положение правой и левой страниц относительно внутреннего переплета.

Большая буква R показывает направление текста (в данном случае слева на право), черная стрелка указывает направление подачи бумаги в принтер. По остальным указателям можно узнать другие важные настройки, которые используются для вывода документа на бумаге.

Вкладка Profiles

Когда вы применяете средства системы управления цветом (команда Edit⇨Preferences⇨Color Management), данная вкладка становится активной (рис. 35.16).

На этой вкладке указывают цветовой профиль для печати с помощью моделей RGB или CMYK. Здесь также указывается метод эмуляции модели CMYK при печати на специальных принтерах, не поддерживающих композитную печать CMYK (при получении пробных оттисков).

- Separation Profile (Профиль цветоделения). Из этого меню надо выбрать устройство вывода (например, печатный станок), для которого выполняется цветовая коррекция изображений при цветоделении. По умолчанию используется профиль, который указан в диалоговом окне Color Management.
- **Composite Profile (Композитный профиль).** Здесь выбирают композитное устройство вывода (это может быть струйный, термовосковый, сублимационный или цветной лазерный принтер), для которого QuarkXPress может выполнить цветовую коррекцию

композитных изображений (а не цветоделенных копий). По умолчанию используется профиль, который указан в диалоговом окне Color Management.

- **Composite Simulates Separation (Эмуляция цветоделения).** Этот параметр используется, если необходимо, чтобы цвета при печати на комбинированном принтере как можно сильнее походили на цвета, полученные с помощью цветоделенных копий.

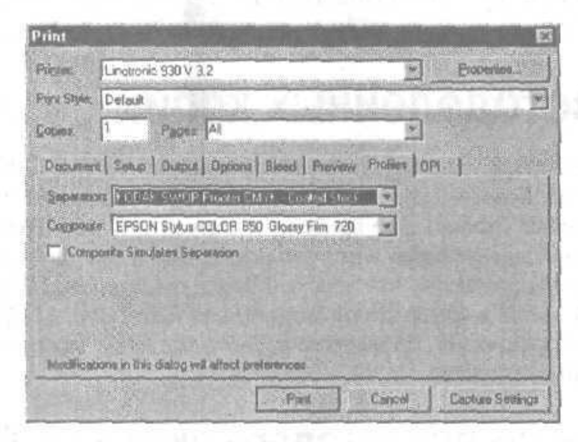


Рис. ***35.16. Вкладка*** *Profiles*

Вкладка OPI

Эта вкладка появляется только при использовании надстройки OPI. Здесь можно включить средство OPI (открытый интерфейс допечатной подготовки), которое позволяет хранить изображения с высоким разрешением на удаленном сервере или в сервисном бюро. В проекте на экране будут использованы изображения с небольшим размером и низким разрешением. А вот при печати загружаются исходные изображения с OPI-сервера, к которым будут применены текущие настройки. Вкладка OP1 показана на рис. 35.17.

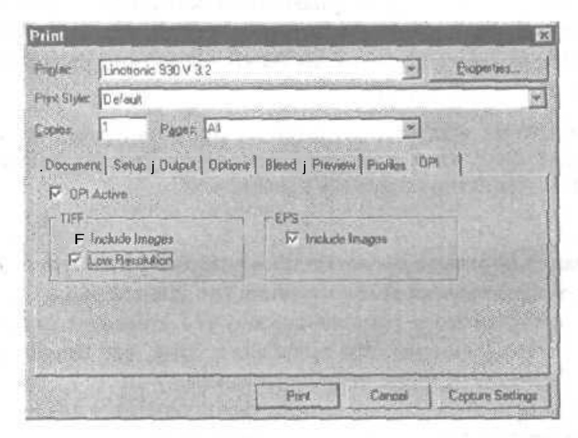


Рис. 35.17. Вкладка OPI

На данной вкладке указывают надо ли использовать возможности OPI для TIFF и EPS-изображений. Если выбрать параметр Include Images, то при выводе на PostScript-

устройство будут использованы основные изображения, расположенные на OPI-сервере. Для пробной печати можно использовать TIFF-изображения с низкими разрешениями (параметр Low resolution). Это увеличит скорость печати, поскольку будут использоваться рисунки с разрешением 36 dpi. При окончательном выводе документа на бумагу используются изображения с OPI-сервера с учетом всех настроек QuarkXPress, поэтому параметр Low resolution не ухудшит качество конечного документа. Пробные оттиски все же лучше получать при низком разрешении.

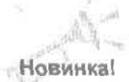
Печать цветоделенных копий

Иногда в документе, где используются четырехцветные TIFF и EPS-файлы, можно случайно использовать технологические цвета, например, красный и PANTONE 111 (допустим для рисунков и текстовых блоков). Это приведет к тому, что QuarkXPress образует шесть печатных форм: по одной для четырех композитных цветов и две для красного и PANTONE 111. А вы, наверное, предполагали, что красный будет разделен на 100% желтого и пурпурного (так он представляется в композитной модели) или PANTONE 111 разделится на четыре эквивалентных составляющих (11,5% желтого и 27,5% черного). Так почему же этого не произошло? Ответ можно найти ниже.

Использование диалогового окна Edit Color

По умолчанию все цвета (включая красный, зеленый и синий), которые доступны в окне, отображаемом после выполнения команды Edit⇨Colors, воспринимаются как технологические. Для каждого технологического цвета выделяется отдельная печатная форма, если вы не дадите команду преобразовать его в композитные составляющие. Это можно сделать при определении нового цвета — снимите флажок опции Spot Color в диалоговом окне Edit Color, которое описано в главе 28.

Опцию Convert to Process (расположена в меню Plates вкладки Output из диалогового окна Print) можно использовать не зависимо от того, был ли цвет определен как композитный или технологический. Данный параметр используют для преобразования любых технологических цветов в композитные (рис. 35.12). Однако эта опция неэффективна, если нужно отобразить как технологические, так и композитные цвета. Например, красный цвет должен разделяться на 100% желтого и пурпурного, а PANTONE 111 можно напечатать как технологический цвет с помощью отдельной формы.



В этом случав удобно использовать новую команду из меню Plates— Used Process & Spot Она позволяет создавать печатные формы только для тех цветов, которые используются *в* документе.

Конечно, эта команда не может предотвратить распространенную ошибку. Допустим, что после определения и использования красного цвета (по умолчанию в QuarkXPress он воспринимается как технологический) вы решили сделать его композитным, но забыли провести разделение на CMYK-составляющие. Это приведет к тому, что вместо желтой и пурпурной печатных форм, будет создана красная, технологическая.

После преобразования цветов в композитные (выполняется в диалоговом окне Edit Color или с помощью контекстного меню цветовой палитры) они не остаются таковыми навсегда. Поэтому при печати каждый раз заново необходимо использовать опцию Convert to Process (эта задача автоматизируется с помощью стилей для печати, которые описаны ниже).

Если вы работаете с четырьмя композитными цветами, то из диалогового окна Colors следует удалить или преобразовать в композитные все технологические цвета: красный, зеленый и синий. Для того чтобы данные изменения выполнялись по умолчанию, необходимо предварительно закрыть все документы.

Преобразование дублирующих наборов цветов

Если в работе используются четыре композитных цвета и несколько технологических, то последние следует продублировать и сделать композитными. Полученные цвета рекомендуется называть очевидными именами, например Синий О — для композитного синего (он создается при смешении 100% пурпурного и голубого). То же самое относится к цветам PANTONE (а также Hexachrome, Trumatch, Focoltone, Toyo, DIC и другим библиотечным оттенкам). Если в диалоговом окне Edit Color (команду Edit⇨Colors⇨New) установить флажок опции Spot Color, то указанные цвета будут восприниматься как технологические. Опять же, цвет PANTONE можно определить дважды — один из экземпляров сделать композитным (для него надо подобрать соответствующее название, как указано выше). Теперь для получения нужного вида документа вам останется только выбрать правильный вариант цвета.

Смешивание композитных и технологических цветов

При необходимости можно эффективно смешивать композитные и технологические цвета. Например, для того чтобы сделать на страницах золотое окаймление, используют краски PANTONE (металлические цвета не передаются с помощью композитных составляющих). При создании нужного цвета с помощью палитры PANTONE не следует снимать флажок опции Spot Color. По окончании цветоделения у вас должно получиться 5 негативов — по одному для четырех композитных цветов и один — для золотого. Это нормально, поскольку такое количество вам как раз и нужно было создать. (Удостоверьтесь в том, что все остальные цвета, которые создавались на основе технологических преобразованы в композитные в диалоговом окне Edit Color. Если это не так, каждый технологический цвет будет напечатан на отдельном негативе.)

Настройка параметров цветоделения в фотонаборном устройстве

В нижней части вкладки Output можно настроить параметры печати цветоделенных копий на фотонаборном устройстве. Перечень форм, которые используются в документе, тоже приводится в нижней части данной вкладки. Если из меню Plates выбрать опцию Convert to Process, то станут доступны только модели CMYK и Hexachrome. Для того чтобы настроить свойства формы, ее надо выделить, а затем с помощью контекстного меню (треугольник возле заголовка столбца с названиями форм) указать необходимые установки. На рис. 35.18 показана вкладка Output с открытым контекстным меню.

Ниже приведено описание опций контекстного меню.

- Print (Печать). Здесь можно выбрать один из двух вариантов: Yes или No. Однако быстрее щелкнуть на флажке напротив соответствующей формы для запрета печати (выставлен) или для разрешения печати (снят).

- **Halftone (Растр).** Доступно только для форм, отличных от CMYK. Здесь указываются настройки растра (частота, угол, форма) той формы CMYK, которая будет использована для представления технологического цвета. (Для каждого технологического цвета настройку растра можно провести в диалоговом окне Edit Color. Изменить эти настройки можно на вкладке Output.) Если технологические цвета смешиваются друг с другом, то для предотвращения низкого качества печати рекомендуется использовать для них различные настройки растров модели CMYK.
- **Frequency (Линиатура).** Здесь указывается линиатура (lpi) выбранной формы. Обычно линиатура устанавливается для той же формы, что и в настройках Halftone. С помощью параметра Other (меню Frequency) можно установить произвольное значение.
- **Angle (Угол наклона растра). С** помощью этого параметра устанавливается угол наклона растра, под которым располагаются точки при цветоделении. Для светлых цветов используются настройки желтой (Y) формы, для средне светлых — голубой (C), для средне темных — пурпурной (M), а для очень темных цветов —черной (K). Вы можете задать любое значение угла наклона растра (не обязательно стандартное: 0, 15, 45 и 75 градусов), однако конечное значение стоит согласовать с сервисным бюро или специалистом по печати. На рис. 35.18 показано меню, в котором выбран технологический цвет. Если выбрать композитный цвет, то появится диалоговое окно, в котором надо ввести соответствующее значение.
- **Function (Фигура).** В этом меню для каждой печатной формы следует указать фигуру растровой точки. Этот параметр изменяется только для получения определенного эффекта, если вам точно известно, как его достичь. На рис. 35,18 показаны возможные шаблоны растровой точки. Один из них (тройная точка — Tri-dot) недоступен в настройках меню Style.

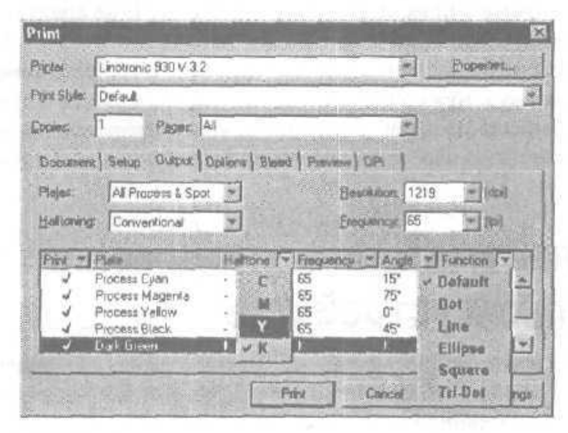


*Рис. 35.18. Параметры, заменяющие настройки растра на вкладке **Output***

Печать в файл

Обычно документы печатаются на принтере, который подключается к компьютеру или локальной сети, но иногда приходится печатать в файл. Это может понадобиться для того, чтобы сохранить начальный вид документа при выводе с помощью фотонаборного устройст-

ва в бюро обслуживания. Данное устройство может находиться очень далеко, поэтому его нельзя подключить к используемому компьютеру. Передавать файлы QuarkXPress вы не хотите, чтобы предотвратить случайные изменения в проекте. Возможно, вами в работе были использованы некоторые специальные надстройки, которые не установлены в компьютере бюро обслуживания, поэтому в полной мере отобразить документ на последнем не удастся. Еще одной причиной печати в файл может стать использование программы Adobe Acrobat Distiller для преобразования PostScript-файлов в формат PDF. (В QuarkXPress 5 появилась возможность получения PDF-файлов; см. главу 40.)

Печать в файл в Мас

Для печати в файл с Мас выполните следующие действия.

Пошаговые инструкции: печать в файл в Мас

1. В диалоговом окне Print щелкните на кнопке Printer и в появившемся окне в разделе Destination щелкните на кнопке File либо выберите опцию Printer из меню Destination.
2. Щелкните на кнопке Save (или Print), которая показана на рис. 35.19.

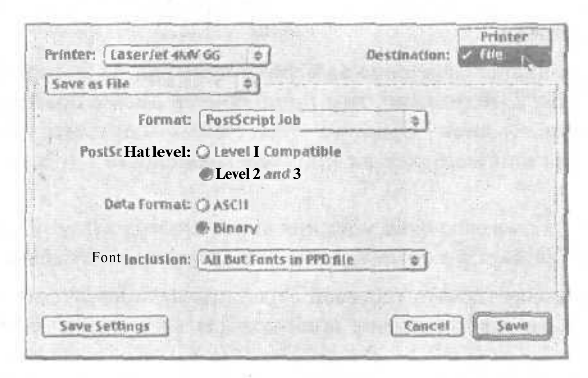


Рис. 35.19, Настройки печати в файл в Мас

3. Из списка Format выберите опцию PostScript Job. (Если необходимо создать файлы в формате EPS или PDF. как того требуют некоторые сервисные бюро, то выберите соответственно опции EPS и PDF Acrobat.)
4. Из группы PostScript Level выберите переключатели Level 1 Compatible или Level 2 and 3. Если вы не уверены, что в устройстве вывода используется синтаксис PostScript второго уровня (начиная с 1995 года, используется почти во всех устройствах), то лучше выбрать Level 1 Compatible. В принтере, где используется язык PostScript второго или третьего уровня, это лишь замедлит скорость печати.
5. Из группы Data Format выберите переключатель ASCII или Binary. Если выбрать ASCII, размер файла станет очень большой, но зато его можно будет редактировать (в некоторых сервисных бюро это может понадобиться для того, чтобы исправить проблемы, возникшие при печати). Переключатель Binary обеспечивает небольшой размер файла, но последний нельзя редактировать. При выборе формата данных стоит проконсультироваться в сервисном бюро.
6. Из списка Font Inclusion можно выбирать опции None, All, Ail But Standart 13 или All But Fonts in PPD File- Параметр All But Standart 13 сохраняет вместе с документом

все используемые в нем шрифты, кроме 13, которые внедрены в большинство PostScript-принтеров. Это Helvetica, Times и Arial со следующими начертаниями: обычный, полужирный, курсив, полужирный курсив, а также шрифт Symbol. В большинстве случаев лучше выбрать параметр None, поскольку шрифты, которые находятся в памяти принтера будут загружаться намного быстрее (файл вместе с сохраненными шрифтами получится очень большим). Если же используются нестандартные шрифты, которых нет в сервисном бюро, надо выбрать опцию All But Standart 13 или All But Fonts in PPD File.

Печать в файл в Windows

В некоторых программах для Windows в диалоговом окне Print есть специальная опция Print to File. В QuarkXPress ее нет, поэтому вам придется установить виртуальный принтер.

Для печати в файл в Windows надо выполнить следующие действия.

Пошаговые инструкции: печать в файл в Windows

1. С помощью команды меню Пуск⇨Настройка⇨Принтеры отобразите окно Принтеры. Для запуска мастера установки принтера дважды щелкните на значке Установка принтера.
2. В появившемся диалоговом окне выберите принтер, на котором будут распечатываться ваши файлы, Возможно, вам понадобится диск с драйверами для принтера или установочный диск Windows (выводится соответствующее сообщение). **Примечание:** на вопрос будет ли принтер локальным или сетевым надо ответить Локальный.
3. Когда появится диалоговое окно указания порта принтера (рис. 35.20), выберите FILE:, а не LPT1: или COM1:. Это главный момент в установке виртуального принтера.
4. Завершите установку (печать тестовой страницы надо пропустить). В случае необходимости можно изменить название принтера для того, чтобы отличать его от других.

При печати в файл из QuarkXPress необходимо вызвать диалоговое окно Print и указать виртуальный принтер. (В Windows он будет доступен во всех программах из диалогового окна Print.) Если в сервисном бюро используются различные устройства вывода, возможно, вам придется создать несколько виртуальных принтеров.

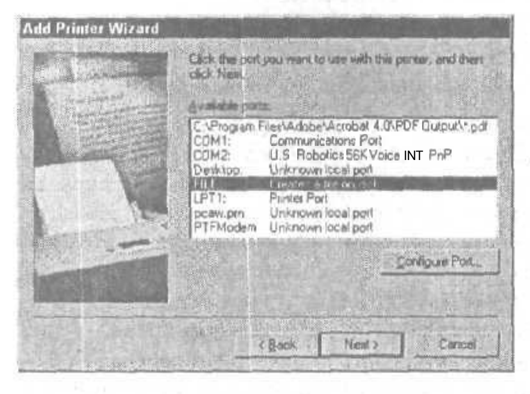


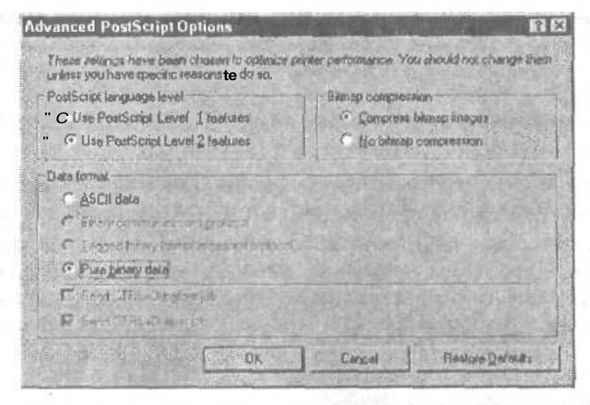
Рис. 35.20. Для того чтобы в Windows можно было печатать в файл в формате данного принтера, нужно при его установке выбрать `FILE:` *в качестве порта вывода. Это значит, что в Windows существуют два одинаковых принтера: один непосредственно для печати, а второй для печати в файл, (Обратите внимание на то, что данное окно мастера установки получено в Windows 98. В Windows 2000 и XP эти окна немного различаются, хотя настройки в них одни и те же.)*

Настройка уровня PostScript

В середине 1993 года компании Apple Computer и Adobe Systems выпустили долгожданную версию PostScript с синтаксисом команд второго уровня (PostScript Level 2). Драйвер для этой версии PostScript Microsoft поставляет, начиная с Windows 95 и Windows NT 4.0. Перед использованием данного драйвера для печати в файл удостоверьтесь в том, что принтер поддерживает PostScript второго уровня. (Как уже было сказано ранее, вместо драйвера производства Microsoft рекомендуется использовать драйвер Adobe PostScript. Он поддерживает синтаксис команд PostScript второго и третьего уровней. PostScript третьего уровня создан в 1997 году. По сравнению с предыдущей версией новый драйвер имеет расширенные возможности по управлению цветами. Драйвер компании Adobe не совместим с устройствами, где используется PostScript первого уровня.) Версию PostScript для принтера устанавливают следующим образом.

Пошаговые инструкции; настройка версии PostScript

1. С помощью команды Пуск⇨Настройка⇨Принтеры отобразите окно Принтеры.
2. В этом диалоговом окне щелкните правой кнопкой мыши на значке PostScript-принтера и в контекстном меню выберите опцию Свойства.
3. На вкладке PostScript щелкните на кнопке Advanced (Дополнительно); появится окно, которое показано на рис. 35.21.



Рис, 35.21. Если на вкладке PostScript щелкнуть на кнопке Дополнительно, то появится окно, подобное этому

4. Из раздела Уровень PostScript (PostScript language Level) можно выбрать переключатель Уровень 1 (Use PostScript Level 1 features) или Уровень 2 (Use PostScript Level 2 features). Если вы не уверены, что в устройстве печати используется синтаксис PostScript второго уровня (начиная с 1995 года, используется почти во всех устройствах), то лучше выберите переключатель Уровень 1. В принтере, в котором PostScript второго или третьего уровня, это повлияет только на скорость печати (станет медленнее). Из группы Формат данных (Data Format) выберите переключатель ASCII или Двоичный (Binary). Если выбрать ASCII, то размер файла может стать большим, но зато его впоследствии можно редактировать (в некоторых сервисных бюро это практикуют для того, чтобы исправить проблемы при печати). Переключатель Двоичный позволяет получить небольшой размер файла, но его нельзя будет редактировать, При выборе формата данных стоит проконсультироваться в сервисном бюро.

Использование стилей печати

Пользоваться стилями печати очень удобно. С их помощью можно сохранить настройки определенных принтеров или заданий на печать. Стиль печати создается с помощью команды меню Edit⇨Print Style (рис. 35.22).

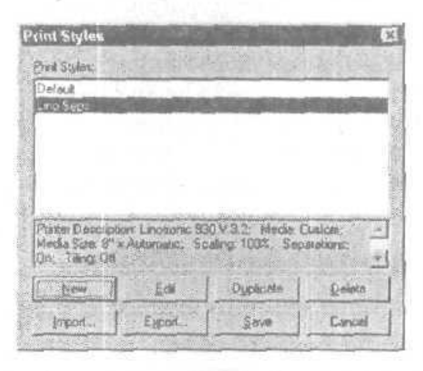


Рис. 35.22. ***В диалоговом окне*** *Print Style сохраняют* ***настройки*** *печати. Впоследствии* ***стиль*** *можно выбрать в окне Print*

Советы по использованию стилей печати

Обычно в офисе или сервисном бюро используется несколько принтеров: лазерные предназначены для повседневной работы и для получения пробных оттисков, цветные — для цветной печати, а фотонаборные устройства — для окончательной печати на пленках. Вместо того чтобы каждый раз задавать новые настройки для принтера (учитывая многочисленные сложности при обращении к диалоговому окну Print в QuarkXPress, это чревато ошибками), рекомендуется сохранить их в стилях печати. После этого стиль печати можно выбрать из диалогового окна Print.

* Стили для печати можно использовать совместно. Для этого их надо сохранить с помощью кнопки Export. Кнопка Import позволяет, соответственно, загрузить стиль печати.

Если после выбора стиля изменить на некоторых вкладках диалогового окна Print отдельные параметры, то перед названием стиля появится маркер в виде большой круглой точки. Он извещает о том, что настройки текущего сеанса печати изменились. Обратите внимание: изменения имеют силу в течение только одного сеанса печати.

Для создания нового стиля и для изменения старого предназначено диалоговое окно Edit Print Style. Оно содержит четыре вкладки диалогового окна Print: Document, Setup, Output и Options. Эти вкладки надо настроить так же, как и в окне Print (они абсолютно идентичны). После того как все настройки будут выставлены правильно, щелкните на кнопке OK, а затем на кнопке Save.



К сожалению, в QuarkXPress до сих пор нельзя создать стиль печати в диалоговом окне Print. Его надо обязательно задавать в окне Print Styles. Так что не забудьте сначала записать значение параметров на бумаге.

Резюме

В QuarkXPress есть большое количество элементов управления печатью. Они позволяют настроить любой аспект, имеющий отношение к печати: от количества страниц до печати в обрез, от цветовых профилей до параметров растра, от разбора по копиям до меток совмещения.

Эти и многие другие параметры задаются на восьми вкладках (две из них — OPI и Профили доступны только при установке надстройки Quark CMS) диалогового окна Print.

Оптимальные настройки печати хранятся в стилях, которые можно использовать совместно. Стили позволяют сэкономить много времени в будущем.

Помимо QuarkXPress, в Windows и Mac есть собственные средства управления принтерами. В основном они предназначены для настройки установленных шрифтов и лотков подачи для бумаги. В Windows и Mac некоторые элементы управления повторяют средства QuarkXPress. Их обязательно необходимо настраивать в QuarkXPress.

Процесс печати заключается не только в работе с устройством вывода, но иногда приводит к печати в файл, который можно использовать в другой программе или в сервисном бюро. В Windows и Mac методы печати в файл несколько отличаются.

ГЛАВА 36

Сотрудничество с сервисным бюро

В этой главе . . .

Употребляемые термины

Сбор данных

Резюме

Сервисные бюро — это компании, которые предоставляют услуги по подготовке файлов к профессиональной печати. Они имеют и обслуживают сложное оборудование, их сотрудники знают все тонкости настройки и использования программного обеспечения, знакомы с требованиями допечатной подготовки, и быстро выполняют оформленные заказы — по крайней мере, в большинстве случаев. Сотрудничество с сервисными бюро включает в себя взаимные обязательства и невозможно без частого общения между обеими сторонами. Им нужны ваши заказы; от них вам требуется опыт в выполнении работ и сложное и дорогостоящее оборудование.

Чтобы быть уверенным в получении желаемого результата (быстрое, качественное обслуживание), постарайтесь взглянуть на мир с точки зрения работников сервисного бюро (недокучливые клиенты и интересная работа) и постарайтесь сопоставить свои претензии с их требованиями. Как заказчик, помните, что в сервисном бюро есть много других клиентов, каждый из которых хочет делать все по-своему. Наряду с этим сервисные бюро не должны выдвигать необоснованные требования просто для облегчения своей работы, поскольку у заказчика есть свои причины сделать все по-другому.

Употребляемые термины

Многие специалисты используют собственную терминологию, и сервисные бюро не являются исключением. Любой, кто имеет опыт работы с сервисными бюро, знает, что устойчивая терминология является одним из основных факторов успеха проекта. Под *устойчивой терминологией* предполагается, что слова, используемые во время обсуждения проекта, имеют единственное определение. Использование правильных терминов уменьшает шансы недопонимания, что позволит реализовать проект именно так, как он задумывался.

Управление цветами

Цвет, если посмотреть на него с точки зрения подготовки документов к печати, — это обширное (и иногда сбивающее с толку и скрытое) понятие. Однако приведенные ниже определения должны прояснить сущность данного понятия.

- **Цветовая заливка.** Это один цвет, применяемый к одному или нескольким областям на странице, например, ко всей странице или к части иллюстрации. На странице можно использовать более одной цветовой заливки. Для цветовой заливки могут использоваться технологические краски, такие как PANTONE или композитные цвета полноцветной печати.
- **Композитные цвета.** Композитным цветом может быть любой из четырех основных цветов используемой модели CMYK: голубой, пурпурный, желтый и черный.
- **Цветовая модель.** Цветовой моделью называется промышленный стандарт описания цветов.
- **Библиотека образцов (бумажная).** Принтер использует краски, смешанные на основе указанной цветовой модели; количество того или иного композитного цвета отображается в библиотеке цветов (которая часто сводится в одном месте и содержит образцы цветов).
- **Четырехцветная печать.** При печати документов для получения других цветов используются четыре композитные краски.
- **Цветоделение.** Цветоделение включает в себя процесс получения четырех негативов на пленке — по одному для каждого цвета в композитной печати — полученных для цветной фотографии или изображения. При печати это изображение воспроизводится четырьмя формами.
- Монтаж. Монтаж используется для имитации цвета на основе совмещения четырех негативов цветоделенных копий.
- **Цветовое пространство.** Это метод представления цветов измеряемыми величинами, например, количеством красного, желтого и синего в цветном изображении. Цветовое пространство RGB состоит из оттенков красного, зеленого и синего цветов, представляемых на экранах мониторов и телевизоров.
- **Цветовая модель LAB.** В этом стандарте цвета задаются в результате указания яркости и двух цветовых компонент: зелено-красной и сине-желтой.
- **CMYK.** Этот стандарт определяет любые цвета как комбинацию голубого, пурпурного, желтого и черного цветов.
- **Цветовая гамма.** Это диапазон цветов, который воспроизводится устройством вывода — монитором или цветным принтером.
- **Цвет высокой точности (высококачественный цвет).** Это цвет в композитной печати, который воспроизводится с помощью большего, чем четыре, количества печатных форм.
- **PANTONE Hexachrome.** Цветовая модель высокой точности воспроизведения цветов со следующими красками: оранжевая, зеленая, голубая, пурпурная, желтая и черная.



Более подробно **цвета рассматриваются** в части VII.

Производственные термины

Следующие определения относятся к некоторым процессам и понятиям, используемым при подготовке документа для печати.

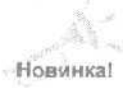
- **Метки совмещения.** Они сообщают оператору, где следует размещать каждый негатив относительно других негативов (когда негативы накладываются, метки совмещения совпадают). Метки совмещения также помогают оператору использовать формы разных цветов, выровненные одна по отношению к другой в печатном процессе.
- **Метки обрезки.** Они показывают оператору, где следует обрезать страницу, чтобы получить ее конечный размер. Элемент изображения или страницы может находиться вне области, определенной меткой обрезки, и все, что не входит в эту область, обрезается. Метки обрезки используются как для определения размера страницы, так и для обозначения, какая часть изображения будет использоваться в документе.
- **Растр,** Растром называется область, распечатанная с использованием цвета (включая черный) определенного процентного содержания. Например, граница страницы может представляться 20%-ным черным растром, который при печати на белой бумаге становится светло-серым.
- **Треппинг.** Это понятие относится к методам перекрытия одного цвета другим. Треппинг необходим во избежание пробелов между двумя смежными цветами. Подобные пробелы иногда получаются при неправильном выравнивании цветовых форм в печатном станке.



Более подробно этих и другие понятия описаны в главе 25.

Сбор данных

Возможно, через какое-то время после отправки документа в сервисное бюро, вам станет известно, что отдельные файлы, необходимые для печати документа, отсутствуют. Потеря рабочего времени несомненно скажется по меньшей мере на вашем настроении. Впоследствии вы всегда будете использовать средство Collect for Output, представленное в QuarkXPress. Эта команда, которая вызывается из меню File, копирует все файлы с текстом и изображениями, необходимые для печати документа, в отдельную папку. Это средство также создает отчет, в котором содержатся все сведения о документе. Вероятнее всего, в сервисном бюро этот отчет станет весьма полезным в случае сбоев и проблем. Кроме того, в этом отчете упоминаются шрифты, используемые в документе, а также размеры документа и информация о треппинге.



В QuarkXPress 5 средство Collect for Output работает лучше, чем в предыдущих версиях, поскольку теперь в папку документа также копируются шрифты, цветовые профили и внедренные изображения. В предыдущих версиях нужно было просматривать отчет и проверять, собраны ли все файлы, которые могут понадобиться в сервисном бюро, воедино или нет.

Как оно работает

Средство Collect for Output создает соответствующие папки, которые необходимо поставить вместе с документом в сервисное бюро.

- Папку, в которой содержится документ и, в зависимости от установленных параметров, каждый файл, используемый в документе (связанные и внедренные изображения, цветовые профили и шрифты).
- Отчет с перечнем всех спецификаций документа.

Чтобы воспользоваться средством Collect for Output, начните с сохранения документа (команда File⇨Save или комбинация клавиш <⌘+S> или <Ctrl+S>). Затем выберите команду File⇨Collect for Output (рис. 36,1) и укажите, где нужно расположить папку с файлами данного документа.



Рис. 36.1. Диалоговое окно Collect for Output



Совет

Перед использованием средства Collect for Output неплохо бы сначала создать отчет о документе, чтобы можно было проанализировать его на наличие ошибок. Для этого в диалоговом окне Collect for Output выставьте флажок опции Report Only. При этом отчет создастся без подготовки файлов.

В диалоговом окне Collect for Output выберите следующие параметры.

- **Report Only (Только отчет)** неактивен по умолчанию. Чтобы открыть диалоговое окно Collect for Output с активным параметром Report Only, нажмите клавишу <Option> в Mac или <Alt> в Windows при выборе команды File⇨Collect for Output.
- **Document (Документ)** копирует документ в указанную папку.
- **Linked Pictures (Связанные изображения)** копирует связанные рисунки в папку Pictures, расположенную в корневой папке пакета.
- **Embedded Pictures (Внедренные изображения)** копирует внедренные рисунки, такие как файлы .PICT в Mac и файлы .BMP в Windows.
- **Color Profiles (Цветовые профили)** (доступен только, если установлена надстройка Quark CMS) копирует цветовые профили, связанные с самим документом, или с импортированными в документ рисунками, в папку Color Profiles, расположенную в папке пакета.





В диалоговом окне Collect for Output параметры в Mac и Windows отличаются.

- **Screen Fonts (Экранные шрифты)** (только в Mac) копирует все экранные шрифты, необходимые для отображения документа, в папку Fonts, которая расположена в папке пакета.
- **Printer Fonts (Шрифты принтера)** (только в Mac) копирует все шрифты принтера, необходимые для печати документа, в папку Fonts папки пакета.
- **Fonts (Шрифты)** (только в Windows) копирует все шрифты, необходимые для печати документа, в папку Fonts папки пакета.

Выбрав в диалоговом окне Collect for Output нужные параметры, щелкните на кнопке Save.

Недостающие файлы

Если файл изображения отсутствует или в него вносились изменения, отобразится окно с предупреждением. Щелкните на опции List Picture (Список рисунков), чтобы отобразить диалоговое окно Missing/Modified Pictures (Пропущенные и измененные изображения). Обратите внимание на то, что если щелкнуть на кнопке OK и продолжить работать в окне Collect for Output, не обновив недостающие или измененные файлы, то средство Collect for Output не сможет собрать все необходимые файлы для корректного вывода документа. Выделите все измененные изображения и щелкните на кнопке Update, чтобы автоматически обновить файлы изображений. Выделите все недостающие файлы изображений и щелкните на кнопке Update; при этом отобразится диалоговое окно Find. Найдите недостающий файл изображения, выделите его и щелкните на кнопке Open. В диалоговом окне Missing/Modifies Pictures щелкните на кнопке OK, чтобы продолжить работу с окном Collect for Output.



Если документ связан с файлами изображений, которые не сосредоточены в одном месте на компьютере, но их нужно собрать в пакет, снимите флажок опции Document и выставьте его для опций Linked Pictures и Embedded Pictures и щелкните на кнопке Save. При этом все разрозненные файлы изображений соберутся в одной папке.

Отчет о документе

Средство Collect for Output создает файл отчета о документе Report и помещает его в ту же папку, что и копию документа и связанные с ним шрифты и файлы изображений. Файл Report генерируется в формате XPress Tags и содержит следующую информацию.

- Название документа, дата, общее количество страниц, ширина и высота.
- Исходное расположение документа и место, куда он скопирован.
- Версия QuarkXPress, размер файла, необходимые и активные надстройки.
- Перечень всех необходимых цветовых профилей (если установлена надстройка Quark CMS).
- Названия используемых шрифтов (помните, что отправка самих шрифтов в сервисное бюро является потенциальным нарушением лицензии об их использовании).
- Используемые рисунки (в том числе размер, угол поворота блока/изображения, асимметрия, название контура, тип, шрифты в EPS и расположение в документе).

- Разрешение изображений.
- Название таблиц стилей и наборов H&J.
- Все созданные цвета и сведения о пользовательских цветах.
- Информация о треппинге.
- Цветовые формы, необходимые для печати каждой страницы.

Использование шаблона

Для создания файла отчета в QuarkXPress предлагается шаблон Output Request Template (в Windows называемый Output.qxt); при установке программы он помещается в папке QuarkXPress. Этот шаблон показан на рис. 36.2. Откройте шаблон (команда File⇨Open, комбинация клавиш <⌘+O> или <Ctrl+O>) и измените его так, чтобы он отвечал поставленным требованиям. Щелкните в текстовом поле в нижней части шаблона и выберите команду File⇨Get Text, нажмите <⌘+E> или <Ctrl+E>, чтобы импортировать отчет Collect for Output. Не забудьте выставить флажок Include Style Sheets.

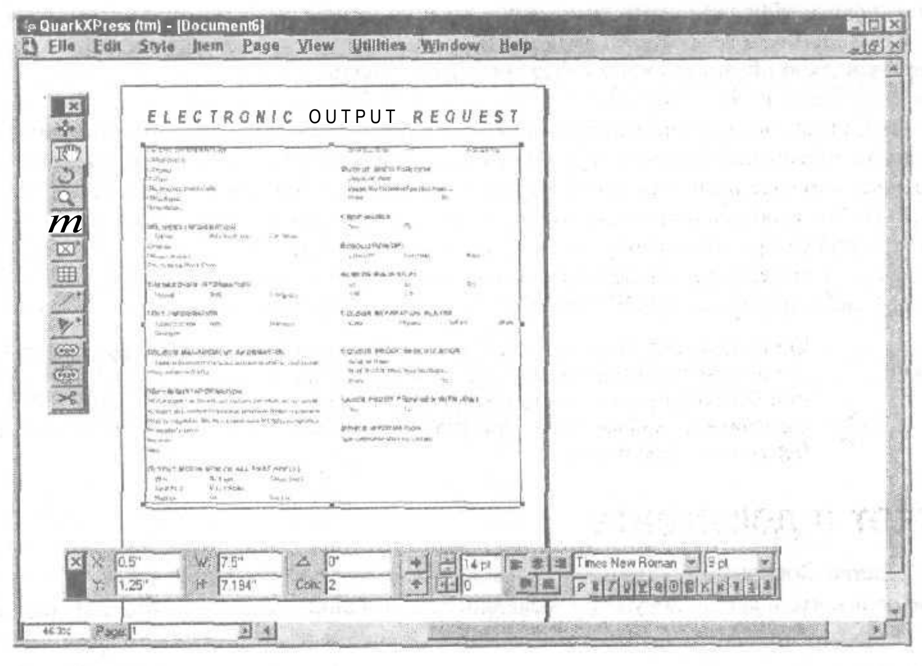


Рис. 36.2. Шаблон отчета

Осторожность при работе со средством Collect for Output

Хотя средство Collect for Output выполняет огромную работу, на него нельзя положиться полностью. Излишнее доверие к этому средству может привести к тому, что будут собраны не все файлы, необходимые в сервисном бюро. Файл, который отлично выглядит в экранной версии и обработан средством Collect for Output, не обязательно корректно представится в сервисном бюро. Чтобы избежать подобных проблем, существуют две операции, которые нужно проделать: первая — просмотреть цветоделенные копии документа, и вторая — использовать специальное приложение предварительного просмотра.

Перед сборкой файлов для печати в QuarkXPress обратите внимание на цветоделенные копии, а не на экранную или распечатанную композицию. Таким образом можно избежать ошибки отправки файла со скрытой ошибкой, которая в противном случае проявится только после вывода на печать. Убедитесь в том, что каждый элемент в цветоделенном варианте находится там, где он должен находиться. Также проверьте, что ничего не пропало из макета- Даже самые опытные дизайнеры находят много ошибок во время подобных просмотров.

Еще одной предосторожностью перед отправкой файлов в сервисное бюро является использование программных продуктов сторонних производителей, таких как Preflight Pro от Extensis. Программа Preflight проверяет документ на наличие обычных и скрытых ошибок. Как и обновленное средство Collect for Output в QuarkXPress 5, такие программы собирают все файлы (файлы изображений, шрифты и т.д.), связанные с документом и помещают их в папку, которую нужно отправить в сервисное бюро. Но чем действительно хороши программы предварительного просмотра документов, это тем, что они также проверяют всякие ошибки. Перед запуском подобной программы проверьте обязательно цветоделенные копии документа.

Настоятельно рекомендуется использовать средство Collect for Output. При этом вы будете уверены, что сервисное бюро получит все необходимые файлы и информацию для корректного вывода документа на печать.

Отправка документов и файлов

Теперь, когда в вашем распоряжении есть средство Collect for Output, вам необходимо решить, отправить в сервисное бюро документ QuarkXPress со всеми необходимыми файлами или единственный файл печати PostScript? Ответ зависит от следующих факторов.

- Файл документа, даже если файлы изображений скопированы с ним, занимает меньше места, чем файл печати PostScript, созданный на основе документа. Это значит, что на ею копирование необходимо меньше дискет или дисков и оно занимает меньше времени.
- В QuarkXPress файл документа может быть случайно изменен, в результате чего получится неправильный результат. Например, в сервисном бюро изменили цвет при проверке параметров цветов. Или в сервисном бюро утеряны установки документа, в результате чего текст переформатировался.
- Сервисные бюро не редактируют большинство атрибутов файла печати PostScript. Поэтому бюро не может прийти на помощь, если, например, при печати файла PostScript не отображаются метки совмещения или для книжного формата документа задана альбомная ориентация.
- В файлах печати PostScript не содержится информация о треппинге в QuarkXPress, поэтому все настройки треппинга в QuarkXPress для документа безвозвратно утеряны.
- Многие сервисные бюро, а также типографии, требуют файлы PDF для предварительной печати вместо файлов документа, изображений или файлов. Детально об этом — в главе 40.

В основном, проблема состоит в том, кому больше доверять: себе или сервисному бюро? Только вы может ответить на этот вопрос. Но в любом случае есть две вещи, которые можно сделать, чтобы избежать недопонимания: предоставить файл Collect for Output и отчет сервисному бюро, а также предоставить копию документа. В сервисном бюро эти материалы используются, чтобы увидеть, удовлетворяют ли представленные данные требованиям — независимо от того, передан файл документа или файл печати PostScript.

Печать в обрез

Печать в обрез — это термин, который используется для описания процесса, в котором элементы отображаются на краю готовой страницы. Обрез создается при растягивании элемента страницы на монтажную область. Надстройка Custom Bleed, которая поставляется вместе с QuarkXPress, позволяет регулировать обрезаемые элементы.

При создании обрезов само изображение должно печататься вне области, отмеченной метками обрезки. При работе с изображением следует предусматривать дополнительную область, предназначенную для обрезов, на случай, если бумага немного сместится во время печати. (В большинстве принтеров резервируется зазор шириной 1/8 дюйма, т.е. около цицеро, для обрезов). Как правило, страница документа меньше, чем размер печатной страницы (заданный в QuarkXPress с помощью команды File⇨Document Setup) и размер листа, поэтому полей между их границами как раз хватает печати обрезов. Если страницы документа такого же размера, что и размер листа, то размер листа ограничивает допустимую область расположения обрезов: некоторые их части, выходящие за пределы листа, будут при печати потеряны.

Убедитесь в том, что в сервисном бюро знают о существовании в документе обрезов и что в документе указан специальный размер бумаги и страницы, поскольку это может сыграть решающую роль при выполнении оператором необходимых действий.

Резюме

Чтобы обеспечить быстрый, надежный сервис и быть уверенным в том, что в сервисном бюро не будет возникать неприятностей при печати документов, убедитесь, что обе стороны (вы одна из них) подразумевают одни и те же стандарты и имеют в виду одни и те же требования. Использование терминов (для описания проекта), понятных как вам, так и в сервисном бюро, понизит шансы недопонимания и позволит реализовать проект именно так, как он задумывался изначально.

Средство Collect for Output создает отчет, в котором содержится информация о документе; в сервисном бюро, скорее всего, этот отчет примут к сведению. В нем содержится информация о шрифтах, размерах и треппинге. Это средство позволяет также собирать все файлы документа, шрифты и изображения в папку, которую можно отправить в сервисное бюро. Перед тем как приступить к сборке файлов для печати, просмотрите цветоделенные копии документа. Это поможет избежать отправки файлов с потенциальной ошибкой, которая обнаружится тогда, когда будет слишком поздно что-то предпринимать.

Интерактивные публикации и размещение в Web

ЧАСТЬ



В этой части...

В последние годы стремительное развитие World Wide Web оказало существенное влияние на распространение информации. С помощью Web любая компания может разместить данные и важные сведения, обходя многие проблемы и уменьшая денежные затраты, с которыми сталкиваются издатели печатной продукции. Для читателей в этом тоже есть свое преимущество — они могут быстро получить информацию по конкретному интересующему их вопросу, при этом информационный ресурс является интерактивным с интуитивно понятной навигацией и лаконично изложенной информацией.

В QuarkXPress для Web предусмотрено несколько инструментов создания документов для публикации в Web, размещении на компакт-дисках и отображении на экране компьютера. С помощью этих инструментов можно создавать Web-страницы, файлы в формате PDF (Portable Document Format) для печати и преобразовывать содержимое документа QuarkXPress в базу данных XML, с которой затем можно работать и переформатировать для любого носителя.

Именно об этом рассказывается в следующих главах. В них показаны основные проблемы использования QuarkXPress для публикации документов в Web, представления данных в формате PDF и XML. Также в них рассматриваются случаи использования сторонних инструментов и средств, не представленных в QuarkXPress. Теперь в QuarkXPress есть возможность создавать документы для Web и интерактивные файлы, но все же издательская система не предназначена для получения Web-публикаций. Это также верно, как и то, что Microsoft Word не является настольной издательской системой. Роль QuarkXPress в Web и интерактивном издании документов — расширить основные функциональности настольной издательской системы там, где это имеет смысл, и возложить фундаментальную работу на соответствующий набор специальных инструментов.

ГЛАВА 37

Основы публикации в Web

В этой главе...

Терминология публикации в Web

Знакомство с HTML

В чем же разница?

Подготовка документов для Web

Создание цветов для Web

Типографские проблемы

Выбор форматов графических файлов

Резюме

Первый раз в своей истории QuarkXPress 5 прорывает пелену печатного мира. Теперь в программу включена поддержка отдельного типа документов, которые называются *Web-документами.* В Web-документах параметры макета ограничены теми требованиями, которые выдвигаются структурой Web; в них можно включить интерактивные элементы, например, гиперссылки. Впоследствии документы можно экспортировать в формат Hypertext Markup Language (HTML), стандартный формат документов, публикуемых в Web. Как и раньше, в HTML можно преобразовывать уже существующие обычные документы QuarkXPress, используя надстройки, такие как BcyondPress. Однако, успех создания и преобразования документов для использования в Web, зависит не только от знаний азов публикаций в Web, но и от средств самой программы.

В этой главе сделана попытка заполнить все пробелы в знаниях проблем, встречающихся в Web-публикациях. Но помните , что создание документов в формате HTML — небольшая задача по сравнению с намного большей — размещением и поддержкой Web-узла.

Терминология публикации в Web

Чтобы приступить к публикации документов в Web, по меньшей мере, нужно знать следующие термины.

- Начальная (домашняя) страница. Начальной страницей называется страница HTML (Web-страница), на которой обычно отображается содержание всего Web-узла или группы Web-страниц.
- HTML. Hypertext Markup Language — это язык описания, который понятен (код превращается в красочные страницы) HTML-броузерами.

- **Броузер.** HTML-броузеры — это отдельные программы, такие как Netscape Communicator, Opera Software и Microsoft Internet Explorer, которые интерпретируют код HTML в форматированные страницы, отображаемые на экране. Броузеры и HTML созданы, чтобы предоставить пользователям контроль над содержимым страниц. В основном, броузеры поставляются вместе с операционной системой.
- **Ссылки** и **переходы**: Ссылкой (также известной как гиперссылка) или переходом называется область Web-страницы, которая переносит пользователя в другое место Web-страницы или на другую Web-страницу. Ссылками часто являются значок, кнопка или подчеркнутое слово, на котором пользователь щелкает, чтобы активизировать ссылку.

Знакомство с HTML

HTML (Hypertext Markup Language) — семантический язык разметки, который описывает различные части файла Web-страницы. Документ HTML может содержать заголовок, несколько абзацев, упорядоченный список, рисунки и т.д. HTML-документы являются *линейной* структурой, что значит, что один элемент задается после другого последовательно. Фактически, элементы, составляющие Web-страницу, отображаются в окне броузера справа налево и сверху вниз, хотя жесткая структура кода, ограничивающая содержимое ранних Web-страниц, за последние годы развилась и расширилась, предоставила дизайнерам Web-страниц больший контроль над тем, как HTML-документ отображается на экране.

Как работает World Wide Web

World Wide Web является средством распространения информации в Internet, предоставляя всем пользователям Internet доступ к документам с текстом, рисунками, звуками, видео и другими типами данных по принципу наведи-и-щелкни. Web была разработана в лаборатории European Particle Physics Laboratory (или Centre Européen pour la Recherche Nucléare — CERN) в начале 1990-х годов для физиков, как способ обмена информацией при совместной работе, который применялся для передачи текстовых документов.

Web-документы — это текстовые файлы, в которых содержится HTML-код, изменяющие форматирование документа, добавляющие гиперссылки, которые позволяют пользователю переходить на другие Web-страницы в результате щелчка мышью. То, как различные элементы HTML-документа отображаются на мониторе, в основном определяется *броузером,* программой, которая предназначена для просмотра Web-документов. Различные броузеры поразному обрабатывают один и тот же HTML-документ. (Сведения о часто используемых броузерах приведены во врезке "Коротко о броузерах").

Свободный доступ к информации

Несмотря на линейную структуру HTML-документов, броузеры без труда отображают нужную информацию в желаемом виде. Это возможно потому, что ссылки в тексте, встроенные в Web-страницы, позволяют броузерам выбирать нужную очередность отображения информации. Это можно сравнить со следующей ситуацией: все посетители заходят в музей через одну и ту же дверь, но оказавшись внутри, могут переходить от экспоната к экспонату в любой последовательности. Навигация в Web осуществляется по такому же принципу: можно сколь угодно долго оставаться на одной странице или перейти на другую по простойгиперссылке.

Главное - содержимое

Основная привлекательность HTML заключается в его многогранности. Web-страницы можно просматривать на различных платформах с любыми мониторами и с помощью любых броузеров. Один и тот же документ может немного по-другому выглядеть по ряду причин, но в среде электронных публикаций это не считается большим неудобством, ведь главное в них — содержимое, а не дизайн.

Дизайн Web-страниц

Многих дизайнеров печатных публикаций, привыкших к полному контролю за внешним видом конечной печатной страницы, идея создания страницы, внешний вид которой отличается в зависимости от броузера, приводит в замешательство. Однако, когда дизайнер понимает ограничения HTML, он старается использовать его средства и возможности для создания эффектных (хотя и зависящих от среды) Web-страниц. Неотягощенный настройкой внешнего вида страницы дизайнер Web-страницы может сконцентрироваться на организации содержимого публикации, чтобы помочь пользователю легко отобразить и просмотреть нужную информацию.

Процесс создания

Первое поколение Web-страниц было создано с помощью Word или даже более простых текстовых процессоров. HTML-код, который описывает различные части Web-страниц, приходилось вводить вручную. Как в случае с печатающей машинкой, не работающей по принципу "что видишь, то и получаешь" (WYSIWYNG), создатели Web-страницы не знали, как именно на экране отобразится страница, созданная с помощью введенного в текстовом редакторе кода, до тех пор, пока она не была открыта в броузере. В те далекие времена один неправильный символ мог испортить всю страницу.

Средства создания Web-публикаций в QuarkXPress и надстройки сторонних производителей разработаны специально для того, чтобы пощадить разработчика и не заставлять его учить и вводить HTML-код. Но если из любопытства вам захочется посмотреть, что же такое HTML-код и как он выглядит, импортируйте файл HTML в текстовый блок QuarkXPress. В результате в последней отобразятся непонятные ключевые слова языка HTML, в которых — к счастью — можно не разбираться. Если вам действительно интересно узнать больше о HTML, то для этого используется все та же Web, которая создана с его помощью. Начинающим разработчикам рекомендуем ознакомиться с руководством по HTML; NCSA Beginner's Guide to HTML, расположенном в Web по адресу: (`www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html`).

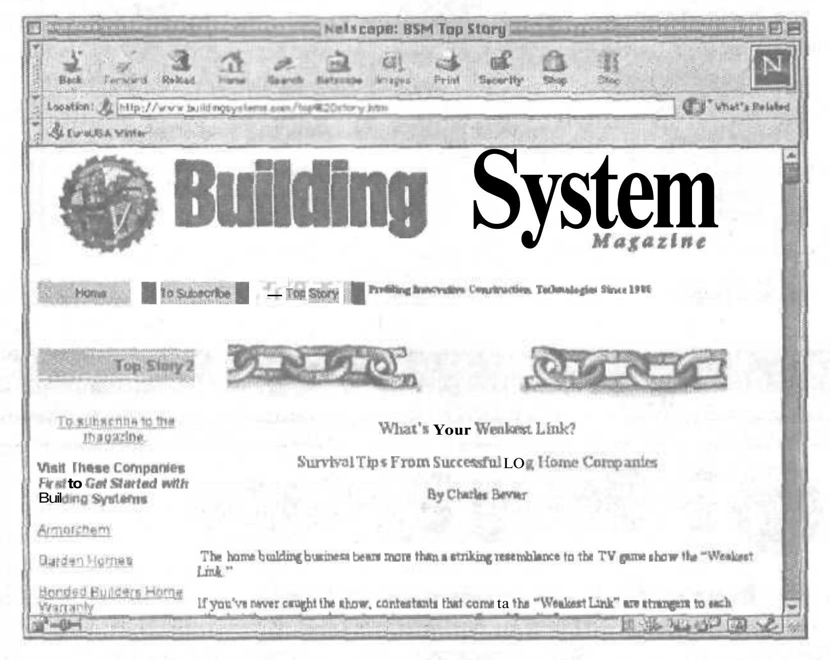
В чем же разница?

Большинство пользователей QuarkXPress знают основные различия между бумажными и экранными публикациями. Ведь пользователи QuarkXPress проводят много времени, создавая макет страниц на экране монитора, которые впоследствии распечатывают. В следующих разделах рассматриваются наиболее важные различия в процессах создания печатных изданий и Web-публикаций.

Кратко о броузерах

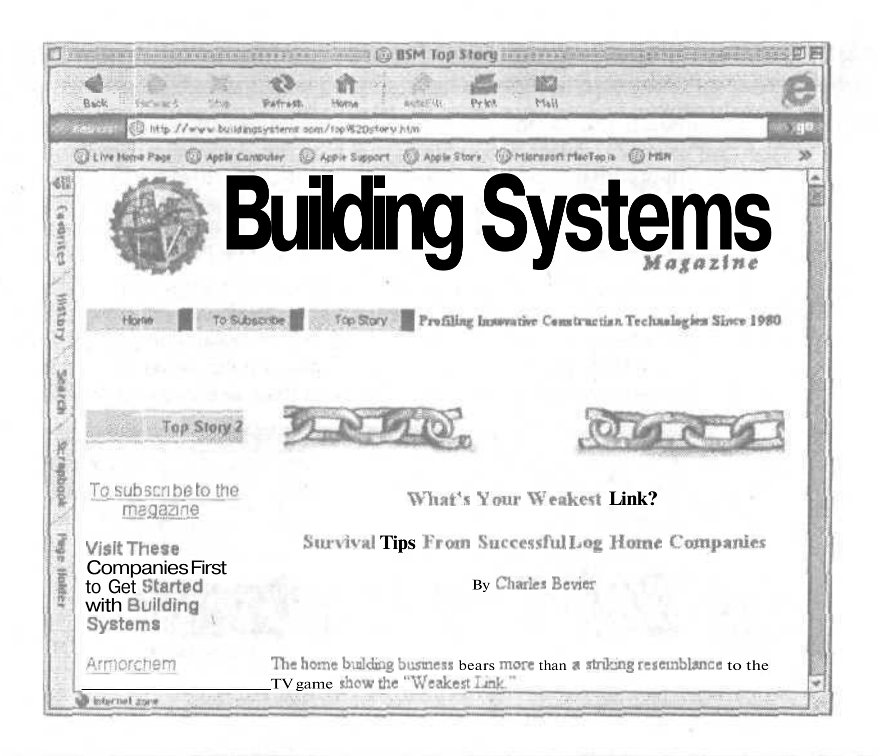
В 1993 году Национальный центр по применению суперкомпьютеров (National Center for Supercomputing Applications— NCSA) при университете штата Иллинойс выпустил программу Mosaic. Это была "программа-монстр", "программа-панацея", которая полностью завладела Web. Теперь Mosaic никто не пользуется. В наши дни популярны такие броузеры, как Netscape Communicator (также называемый Netscape Navigator), Microsoft Internet Explorer и America Online (представляющий собой отдельную версию Internet Explorer).

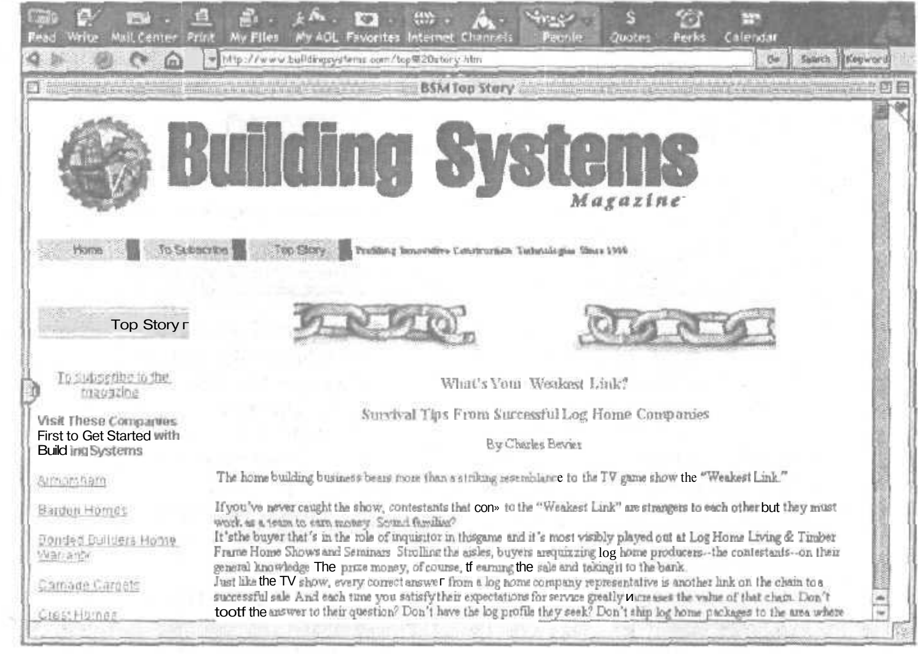
Важно понять, что Web-страница при отображении в каждом из этих броузеров выглядит по-другому. Также внешний" вид страницы может отличаться в различных версиях одного и того же броузера. Чтобы еще больше сбить вас с толку, отметим, что внешний вид страницы, отображаемой на компьютерах Mac, отличается от того, который представлен в Windows. (Ниже показана одна и та же страница в броузерах Communicator и Internet Explorer и America Online).



Отличие состоит не только между броузерами, но и в их настройках, которые может изменить пользователь. Они разные! В результате для правильного отображения страницы в окне броузера пользователями используются неодинаковые параметры. Например, многие пользователи привыкли видеть Web-страницы, в которых в качестве основного используется шрифт Times New Roman. Это вызвано тем, что традиционно Times New Roman является шрифтом, который применяется в большинстве броузеров по умолчанию. Однако пользователи Web, которым не нравится этот шрифт, может указать вместо него любой другой. Кроме того, пользователи могут увеличивать размер отображаемых шрифтов, если текстовые данные кажутся им неразборчивыми. Также большинство Web-страниц отображаются на сером фоне, но эту настройку броузера легко отменить.

В дополнение к этому шрифт, размер шрифта, цвет фона и другое простое форматирование могут изменяться в зависимости от аппаратного и программного обеспечения, используемого для просмотра Web-страницы. Это значит, что не имеет значения, насколько тщательно разрабатывается Web-страница — в специальном HTML-редакторе или в QuarkXPress — и не имеет значения, сколько задано параметров и настроек, при ее просмотре в некоторых броузерах желаемого результата добиться вам так и не удастся.





Из-за описанных проблем Web-разработчикам приходится предварительно решать, для каких операционных систем, броузеров и их версий создается страница. Обычно, если страницы создаются для последних версий популярных броузеров Communicator, Internet

Explorer и AOL на обеих платформах, то они будут выглядеть одинаково хорошо на экране компьютера любого пользователя. При необходимости можно также реализовать корректное отображение страниц в предыдущих версиях броузеров.

Разница между CMYK и RGB

Чтобы увидеть разницу между этими цветовыми моделями, нужно сравнить печатную версию цветной публикации и ее экранное представление в процессе разработки. Например, пользователи QuarkXPress, которые создавали публикации с цветовой заливкой объектов, вероятнее всего применяли цвета PANTONE и, отображая их на экране, ворчали: "Гмм. На бумаге и экране цвета похожи, но это не одно и то же". Такое происходит из-за того, что цвет на бумаге получается в результате смешивания голубой, пурпурной, желтой и черной составляющих и отличается от цвета, который представлен на экране монитора, образованный красным, зеленым и синим компонентами. Различие между цветовыми моделями CMYK и RGB является одним из самых весомых в издании, представленном на экране и бумаге, но далеко не единственным.

Концептуальное различие

Если вы решили к знаниям допечатной подготовки добавить навыки Web-разработчика, то начните с освоения различий между бумажной и экранной публикациями — и в каждой из них есть свои преимущества. Бумажная публикация не предполагает использование интерактивных принципов перехода к необходимой информации, которыми обладают Web-документы.



В главе 38 подробно рассматривается различие между печатными изданиями и Web-документами, созданными в QuarkXPress.

Переход к нужной информации

Большинство бумажных публикаций предназначены для чтения от начала до конца. Но в Web текст может содержать гиперссылки, которые дают читателю возможность моментально переходить к новой теме. Идея чтения публикации от начала до самого конца является концепцией печатной продукции. В Web гиперссылки предоставляют издателю другую парадигму отображения информации. В Web-документе гиперссылки используются для представления информации в виде отдельных разделов, что упрощает отображение на экране необходимой информации.

Потеря контроля

Многие дизайнеры печатных изданий привыкли полностью контролировать внешний вид создаваемой ими публикации. Они точно задают шрифт, макетируют страницы, создают и применяют цвета, а также печатают пробные оттиски, чтобы убедиться в получении желаемого результата. Но у разработчиков Web-страниц нет подобного уровня контроля за параметрами отображения броузером содержимого Web-страницы. Любой пользователь QuarkXPress при создании Web-страниц с нуля или конвертировании существующих документов в формат HTML должен смириться с возможностью потери форматирования некоторыми элементами макета документа, что недопустимо в бумажных публикациях.

Документ без колонок

Пользователи QuarkXPress привыкли к страницам, на которых содержится несколько колонок, заданы сложное обтекание текстом, многослойные элементы и т.д. Не все из этих методов макетирования страницы доступны для разработчиков Web-страниц, а отдельные возможности, доступные как в бумажных, так и в электронных публикациях, работают поразному. Следует быть осторожным *с* использованием много колоночных документов в Web. Например, если статья представлена в двух колонках, — одна длинная, другая короткая — то пользователь может не додуматься воспользоваться средствами прокрутки страницы, чтобы прочитать весь рассказ. С другой стороны, если колонки фиксированной ширины, то на маленьких мониторах они получатся обрезанными.

Переорганизация страницы

Значение термина *страница* в QuarkXPress и Web сильно отличается. Для пользователей QuarkXPress страница — это конечная область с определенными высотой, шириной, колонками и границами. Количество текстовых, графических блоков и строк, помещаемых на странице в QuarkXPress, ограничено ее физическими размерами (и вашим желанием загромождать рабочую область). В Web страница — это один HTML-файл со всеми внедренными элементами — рисунками, звуком, видео и т.д. Web-страница может содержать мало информации или огромное ее количество. Ее размер определяется содержащейся в ней информацией, а ее ширина — размером окна броузера, в котором она отображается. Для дизайнеров бумажных изданий это довольно непонятно. Рассмотрите это как преимущество: не ограничиваясь определенными размерами документа, как в случае печатных публикаций, разработчики Web-страниц могут быть уверены в том, что все страницы получатся нужного размера и будут содержать всю необходимую информацию.

Если Web-страницы создаются в QuarkXPress с нуля или если существующий документ конвертируется в HTML с помощью надстройки, то различия между печатной публикацией и Web-документом становятся очевидными. Вам придется принять решение о том, что с ними делать.

Навигация с помощью верхних и нижних колонтитулов

Еще одним отличием бумажной и электронной публикаций является природа и внешний вид верхних и нижних колонтитулов. В печатной бумажной публикации заголовки и колонтитулы ненавязчиво напоминают читателю о том, в каком месте документа он находится. Однако на Web-страницах колонтитулы играют намного большую роль, Кроме информирования пользователя о его текущем местонахождении в публикации, верхний колонтитул Web-страницы привлекает внимание и является инструментом для навигации.

Не забывайте о небольших мониторах

Во время навигации в Web вам может встретиться страница, не рассчитанная на отображение на экране с небольшой диагональю. Такие страницы состоят из элементов фиксированной ширины и иногда многоколоночного текста, который хорошо выглядит на больших мониторах — достаточно широких для отображения всех элементов колонок. В то же время страница получается сжатой на мониторах с небольшой диагональю. Хорошим тоном считается позволить пользователю регулировать ширину Web-страницы, что гарантирует правильное расположение элементов дизайна, изображений и текста на большинстве мониторов.

Правильной также считается разработка Web-страниц с шириной 800 пикселей, поскольку для 17-дюймовых мониторов это разрешение выставлено по умолчанию (самый используемый тип монитора). Не забывайте о временной тенденции покупать большие мониторы или на 17-дюймовых мониторах выставлять более высокое разрешение, хотя ширина 800 пиксе-

лей является оптимальным решением. Для тех, у кого на мониторе выставлено более высокое разрешение, такая ширина страницы не станет помехой, если элементы страницы не имеют фиксированную ширину — колонки автоматически переорганизуются для отображения на большем экране.

Не усложняйте себе жизнь

В процессе анализа различий между печатным изданием и Web-публикацией не усложняйте ситуацию до абсурда. Да, в Web-страницы можно внедрить звук, видеоролики и другие интерактивные данные (в QuarkXPress с помощью надстроек сторонних производителей). Но перед созданием мультимедийной Web-публикации задайте себе два вопроса.

- Есть ли в ней необходимость?
- Ощутимо ли улучшится качество информации после добавления звука и видеоданных?

Подготовка документов для Web

Предполагается, что как пользователь QuarkXPress вы знакомы с основами создания бумажных публикаций и у вас уже есть документ, который нужно использовать либо исключительно для Web, либо для повторного размещения в Web. Приняв эту точку зрения, вам нужно решить, какие документы использовать в Web. Издатель книги, например, скорее всего, не пожелает разместить всю свою книгу в Web, поскольку никто не захочет покупать ее бумажный вариант или поленится читать с монитора столько много текста. Но если издательство выпустило каталог своих книг, то ему самое место в Web. Решив для себя, что должно размещаться в Web, необходимо представить, как данные располагаются на Web-узле.

При построении Web-узла с нуля и использовании страниц на основе документов QuarkXPress следует продумать общую структуру узла до того, как приступить к его созданию и преобразованию документов. По возможности, организуйте хотя бы общие элементы узла перед добавлением документов. В существующий Web-узел намного проще добавлять документ, экспортированный из QuarkXPress в формате HTML, — для этого достаточно определить ссылку из существующей страницы — чем создавать все заново.

Использование QuarkXPress для получения HTML-кода

QuarkXPress, скорее всего, *не* подойдет для тех, кто создает электронные публикации только для Web и не готовит к печати их на бумаге. Преимущество использования QuarkXPress для создания и преобразования Web-страниц заключается в том, что в печатных публикациях известен конечный объем материала. Дизайнеры, работающие с печатной продукцией, могут перенести имеющиеся навыки макетирования страниц и дизайна в среду Web-разработки.

Но QuarkXPress не является полноценным инструментом написания HTML-кода. Многие более мощные Web-инструменты, работающие по принципу WYSIWYNG рассчитаны как на любителей, так и на профессионалов, не обрабатывают документов, созданных в QuarkXPress, и требуют дополнительных навыков. Хотя эти вспомогательные программы могут оказаться дорогими, приобретение и изучение их как специального инструмента сэкономит деньги при работе в менее приспособленных для Web-разработки приложениях. Если ваш бизнес напрямую связан с Web, то наймите Web-дизайнера (человека с опытом разработки и создания Web-страниц, а также узлов) вместо специалиста по допечатной подготовке.

Подготовка материалов

Перед тем как приступить к работе в QuarkXPress или другом приложении, подумайте о следующих проблемах, которые возникают при создании и поддержке Web-узла.

- Что будет **содержаться на** узле?
- Для кого предназначен узел?
- Как содержимое будет обновляться и с какой частотой?
- Какие инструменты и знания необходимы для обновления данных на узле?
- Вся работа будет делаться в домашних условиях или потребуется выезд "на место"?
- Каковы денежные затраты вы понесете?
- Как выглядит узел? Создают ли все элементы дизайна впечатление единого целого?

Создание структуры

Web-узлы предоставляют намного большую гибкость, чем печатные публикации. Пользователь может переходить от одного места на странице к другому, или от одной страницы к другой внутри одного узла, а также путешествовать по всему пространству Web. Но на хорошем Web-узле, как и в хорошей печатной публикации, есть логическая структура, которая предоставляет пользователю простой доступ к интересующей информации.

Составление карты узла

Вероятно, составление блок-схем для печатных публикаций не является для вас новинкой. Для Web-узла или отдельной Web-страницы также можно составить подобную блок-схему. Возьмите в руки печатную версию документа, содержащую информацию, которая должна размещаться на Web-узле. Для корпоративного узла в QuarkXPress может разрабатываться не все содержимое узла — например, часть содержимого может предоставляться в виде простых форматированных документов Microsoft Word. Затем решите, какие элементы будут содержаться на узле, и с помощью значков нарисуйте схему, чтобы представить внешние Web-узлы, а стрелками отметьте связи между ними (ссылки).

Определив содержимое, которое создается в QuarkXPress, решите, имеет ли смысл создавать новые Web-документы или конвертировать документы в формат HTML с помощью специальных надстроек. Кроме того, обязательно просмотрите содержание, чтобы определить, имеет ли смысл размещать его в Web.

Сохранение внешнего вида и привлекательности

Поскольку вышеизложенное касается дизайнера печатного издания, который по совместительству является Web-издателем, то, вероятнее всего, у представляемой им компании есть устоявшийся логотип. Без сомнения, внутри компании используются определенные шрифты, цвета и логотип (корпоративные настройки). При создании новой Web-страницы в QuarkXPress или преобразовании существующих документов необходимо сохранять корпоративный стиль.

- При создании Web-документов в QuarkXPress убедитесь в том, что используются корпоративные цвета, которые входят в цветовую палитру Web (об этом рассказывается далее в этой главе). В областях страницы, где важно подчеркнуть особенность компании, можно преобразовывать текстовые блоки в графические, не изменяя гарнитуру шрифтов.

- При преобразовании документов QuarkXpress в Web-страницы можно сохранить оригинальную структуру печатных документов. Для этого следует для Web-версии документа создать начальную страницу, в которой содержится сокращенное содержание разделов, представленных гиперссылками на отдельные статьи. Тогда каждая статья становится отдельным документом QuarkXPress. При таких обстоятельствах на основе каждого документа QuarkXPress создайте отдельную Web-страницу.



Если публикация в Web для вас новшество, начните с малого. Несмотря на грандиозные планы по преобразованию: документов QuarkXPress — старых и новых файлов — в Web-страницы, не спешите сразу добавить звук и видеоролики. Лучше обеспечьте пользователей средствами поиска и обмена данными с базой данных. Не старайтесь с первой попытки создать самый большой Web-узел. Похвально стремление, но не спешка.

Создание прототипа

Определив общее содержимое и внешний вид Web-узла или даже отдельной Web-страницы, неплохо бы сделать графический набросок данных. Можно нарисовать весь Web-узел, используя заполнители файлов, заменяемые в процессе разработки как конечные файлы документов в формате HTML. Для Web-страницы можно создать набросок на бумаге или создать блок-схему на экране, чтобы корректировать свои действия во время написания страницы или преобразования существующего документа.

Приступаем к работе

Когда вы наконец подготовитесь к запуску приложения Web-дизайна или преобразования готового документа, соберите копии файлов с необходимыми данными. Имеются в виду именно *копии* — никогда для Web-публикаций не используйте исходные файлы. поскольку риск потерять ценную информацию все же существует. Также убедитесь в том, что необходимые данные прошли все возможные этапы тестирования — внешний вид, редактирование, проверка ссылок. Хотя изменения в файлы QuarkXPress вносить легко, намного сложнее справиться с ошибкой, которая возникает в процессе создания Web-узла. (Во-первых, очень сложно выявить, где причина ошибки — нужно найти страницу, на которой ошибка возникла, и соответствующую строку кода. После исправления ошибки необходимо заменить старую Web-страницу новой, а в это время узел продолжает работать в привычном режиме).



Действия, предпринимаемые для создания Web-документов в QuarkXPress, описаны в главе 38.

Создание цветов для Web

Поскольку практически у каждого пользователя, работающего за компьютером, есть цветной монитор, большинство разработчиков Web-страниц свободно используют различные цвета. Но цвета на печати отличаются от цветов на экране. В следующих разделах рассматриваются некоторые различия между цветами на бумаге и на экране, а также рассказывается о том, как эти различия отражаются на Web-странице, экспортированной из QuarkXPress.

Палитра поддерживаемых в Web цветов

Независимо от цветов, применяемых к тексту, изображению или фону в какой-либо программе — QuarkXPress, Photoshop, Illustrator, HTML-редакторе — если цвета, в конечном итоге, отображаются в Web, пользователь увидит только те из них, которые могут воспроизвести его броузер и монитор. Как, изменяя аппаратное и программное обеспечение, а также броузеры, можно гарантировать корректное отображение системных цветов Mac в Windows? Для обеспечения подобного представления изображений на любом мониторе необходимо использовать 216 цветов из палитры, поддерживаемой в Web. Это средство новое в QuarkXPress. Цвета, которые поддерживают большинство броузеров для Mac и Windows относятся к инвариантной Web-палитре.

При создании цветов в документах QuarkXPress можно легко ограничить цвета только образцами инвариантной Web-палитры. Выберите команду Web Safe Colors или Web Named Color из раскрывающегося списка Model диалогового окна Edit Colors (команда Edit⇨Colors). На рис. 37.1 показано диалоговое окно Edit Colors для цветов, поддерживаемых в Web — Web Safe Color.

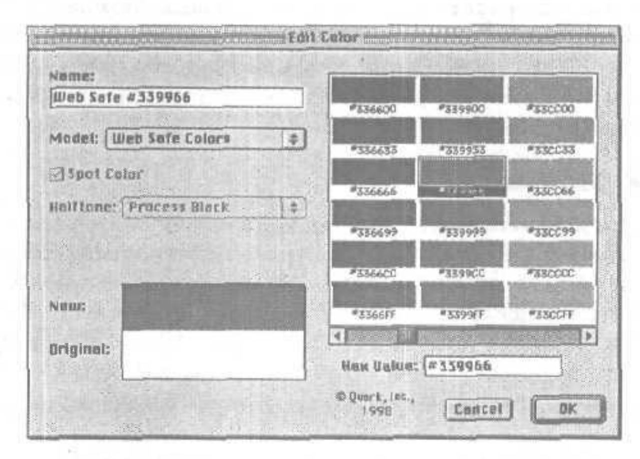


Рис. 37.1. Для Web-документов, создаваемых в QuarkXPress, в диалоговом окне Edit Colors представлены опции Web Safe Colors и Web Named Colors

О принципе "что видишь, то и получаешь" (WYSIWYG)

Средства в QuarkXPress для создания Web-документов — и многие другие инструменты разработки Web-ресурсов — позволяют наглядно знакомиться со страницей в процессе работы над ней. Но и принципа "что видишь, то и получаешь" (WYSIWYG) есть свои недостатки. Подумайте об условиях, при которых отображается та или иная страница, например, о мониторе с наименьшей диагональю и используемых броузерах.

Предположение: что отображается в процессе создания страницы, то и увидит пользователь на экране, становится верным только если все пользователи будут открывать страницу в одинаковых условиях — платформа, броузер и монитор. Например, если все пользователи откроют страницу в корпоративной сети, используя одинаковое аппаратное и программное обеспечение, то страницу можно разработать так, что она будет прекрасно отображаться в данных условиях.

Зависимость от монитора

В зависимости от возможностей монитора и от количества воспроизводимых цветов отображаемые оттенки документа могут изменяться. Но если при работе с Web-страницами настроить монитор на воспроизведение 256 цветов, которые полностью включают в себя цвета инвариантной Web-палитры (216 оттенков), то, скорее всего, можно будет увидеть то, что отобразится на экране конечного пользователя. Отображать в броузере все, что создается для Web, — хорошая практика во все времена Web-дизайна, ведь только так можно увидеть реально получаемые цвета.

Типографские проблемы

Когда дело доходит до типографии, самым большим различием между печатной и электронными публикациями становятся ограничения на используемые шрифты. В печатном деле можно использовать любые шрифты. В Web-дизайне вы ограничены набором тех шрифтов, которые есть у пользователя. Если знать, кто является целевой аудиторией Web-публикации (например, при создании Web-страницы для корпоративной внутренней сети), то можно быть уверенным в том, что у заказчиков есть разработанные для них шрифты. Но обычно предугадать, какие шрифты есть у пользователей — как и броузер, его настройки, монитор и многое оборудование — нельзя. Вдобавок к проблемам со шрифтами иногда нельзя избежать вставки специальных символов, атрибутов символов и абзацев, которые корректно не конвертируются.



Если Web-страница **создается в QuarkXPress, то не стоит беспокоиться —** программа выключает средства преобразования в формат **HTML (но ограничение на** шрифты **остается в силе) специальных символов. Если не воспользоваться экспортированием текстового блока** в графическиое **изображение, то многие параметры** преобразования **окажутся** недоступными.

Как справиться с ограничением шрифтов

Лишившись обычной свободы использования шрифтов, преодолеть ограничения в Web-публикациях можно применяя два способа.

- Ограничиться использованием тех шрифтов, которые, наиболее вероятно, есть у пользователя. Фактически, это Times, Times New Roman, Anal, Helvetica и Courier. Но даже если точно указать шрифты, то знайте, что пользователь может настроить броузер на использование других шрифтов. Но не нужно избегать использования перечисленных выше универсальных шрифтов; например, если для заголовков использовать шрифт с засечками, а для основного текста — шрифт без засечек, то в результате замены шрифтов можно достичь желаемого результата в различных системах и броузерах, даже если используемые шрифты отличаются от нужных.
- Преобразовать текст в графику, тогда текст не изменится. Поскольку при этом пользователь должен загружать графические объекты — на что требуется время и высокая пропускная способность линий — используйте этот метод в крайней необходимости, за исключением тех случаев, где требуется применить шрифт с точно заданными атрибутами. Обычно такой способ применяется для логотипов и больших заголовков, например, для задания названия страницы и, конечно же, рекламы.

Ограниченный набор атрибутов символов

В отличие от QuarkXPress в Web нельзя провести точную настройку кернинга, межсимвольного расстояния и наборов H&J. Размеры шрифта в Web стандартные (6, 8, 9, 10, 12, 14, 18, 24). Среди представленных значений нет дробных величин — использовать **их** для определения размера шрифта нельзя. Кроме того, набор начертаний в основном ограничен полужирным, курсивным вариантами, а также верхним и нижним индексами и прописными символами. Опять же, как и в случае с самими шрифтами, если вам важно сохранить внешний вид текста для улучшения его восприятия, преобразуйте его в графические объекты.

В Web специальные символы не отображаются гарантированно так же, как и на бумаге. Из-за того что Mac и Windows поддерживают различные специальные символы, не все их можно отображать в окне Web-броузеров. Броузеры не обязательно поддерживают специальные символы, которые вы используете в публикации. Хорошо, если вы вводите символы, нарисованные на клавишах, такие как знак процента или доллара, — они отображаются корректно. Плохо, если специальные символы, введенные с помощью клавиш-модификаторов <Ctrl>, <Alt>, <Option> или <⌘>, не отображаются корректно. Чтобы еще больше усложнить ситуацию, различные шрифты содержат разные наборы специальных символов. В табл. 37.1 приведены специальные символы, внешний вид которых сохраняется в HTML-документе.

Ограниченный набор атрибутов абзаца

Кроме выравнивания абзаца, большинство форматирования абзаца, выполненное в QuarkXPress, теряется при экспортировании документов в формат HTML. HTML не поддерживает выравнивание по левому и правому краям, а также по центру. Кроме того, в Web-документах нельзя определить левый и правый отступы. Выровненный по обоим краям текст преобразовывается в текст, выровненный по левому краю. Сохранение других атрибутов абзаца — отступы первой строки, табуляция, интервалы перед и после абзаца и т.д. — зависит от броузера. Атрибуты блока, такие как вращение, асимметрия и зеркальное отражение, также не конвертируются в формат HTML.

Таблица 37.1. Специальные символы, экспортируемые в HTML . .

Символ	Windows	Macintosh
Символы с выносными элементами À Á Â Ã Ä Å à á â ã ä å Ç ç È É Ê Ë è é ê ë Ì I ? l ı ı T ı O ð N n N n 6 6 б O Ö ò ó ô õ ö Ù Ú Û Ü ù ú û ü Ý ý Ðð	Все кроме У у Ðð	Все кроме V y Ðð
Дифтонги Æ æ Œ œ	Æ æ Œ œ	Æ æ Œ œ
Международная пунктуация ¿ ¡ «»	¿ ¡ «»	¿ ¡ «»
Международная валюта £ ¥	£ ¥	£ ¥
Правовые символы © ® ™	© ® ™	© ® ™

Окончание табл. 37.1

Символ	Windows	Macintosh
Лигатура fi fl	**Нет**	Нет
Математические символы ± x ÷ ≠ a ∞ √ ¼ /2 %	± x ÷ ¼ ½ ¾	± x ÷
Текстовые символы † £ § ¶	t £ § ¶	t £ § ¶
Типографские символы – — … ' ' " "	Кавычки, как на клавиатуре " '	Кавычки, как на клавиатуре " '

* — ***Многие*** *шрифты Windows не поддерживают* ***эти*** *символы.*

Выбор форматов графических файлов

Главное, что нужно решить при вставке изображения на Web-страницу— созданную в QuarkXPress или преобразованную из существующего документа — это конечный графический формат. Независимо от исходного типа файла любого экспортируемого изображения (будь то TIFF, EPS, PICT или какой-нибудь другой), при создании Web-страницы приходится выбирать между двумя стандартами графических форматов: GIF или JPEG. (Другие форматы, скажем, PNG также поддерживаются некоторыми Web-броузерами, а теперь и QuarkXPress, но мы их не рекомендуем, пока не станут стандартными для большинства броузеров).

Формат GIF

Формат GIF хорош для относительно небольших изображений, в которых нет мелких деталей. Самое большое преимущество формата GIF заключается в относительно небольшом размере файла. Поскольку объем материала, доступного в Web, каждый день увеличивается, а интерес к ресурсам Internet возрастает, пользователям зачастую лень ждать загрузки большой Web-страницы. Малый размер файла изображения обеспечивает небольшое время загрузки и сохраняет заинтересованность пользователя. Формат GIF подходит при работе с небольшими изображениями, такими как логотипы и векторная графика, созданная **в специальной** программе, как Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand и CorelDraw, и текстом, экспортированном в виде изображения. GIF позволяет использовать различные цветовые палитры, но для одного файла изображения не может использоваться больше 256 цветов.

Формат JPEG

Иногда при использовании формата GIF для экспортированного изображения получается чрезвычайно большой файл изображения. Такие рисунки, как большие сканированные изображения, содержащие широкий диапазон цветов и мелкие детали, не всегда хорошо выглядят при преобразовании в файл GIF. Альтернативой является использование формата JPEG. В отличие от GIF, формат JPEG сжимает файл, отбрасывая отдельные детали. Но формат JPEG сохраняет 24-битный цвет и в результате при работе со сложными изображениями получается меньший файл, чем в формате GIF. Поскольку это формат сильного сжатия — большего, чем в GIF — JPEG стал форматом сканированных фотографий и других крупных изображений для Web.

Чересстрочное отображение в GIF

Если при экспортировании изображений выбрать формат GIF, то QuarkXPress и надстройки сторонних производителей предлагаются создать изображение GIF, которое загружается с чередованием строк, т.е. имитируется чересстрочная развертка. Изображение GIF с чередованием строк выглядит так же, как и GIF-изображение без чередования, хотя у этих файлов одинаковый размер. Однако когда в окне броузера загружается GIF-изображение с чередованием строк, то сначала отображается версия с низким разрешением, потом версия изображения с высоким разрешением, а затем загружается остальная часть файла, разрешение постоянно улучшается, пока все изображение не отобразится с максимально возможной четкостью.

GIF-изображения без чередования строк отображаются с максимальным разрешением с самого начала по мере загрузки файла. GIF-изображения с чередованием строк прорисовываются быстрее, чем изображения без чересстрочного представления, хотя общее время отображения на мониторе одинаково. Функция чересстрочного отображения, особенно для больших изображений, облегчает их загрузку в броузере и позволяет просматривать низкокачественно изображение в то время, как загружается его версия с высоким разрешением. Этот параметр обычно применяется для экспортированных GIF-изображений.

Что выбрать

Не имеет значения, как разрабатывать Web-страницу, процесс изучения должен начинаться с проб. Наилучший способ узнать о параметрах экспортирования изображений — вставить различные рисунки в пробный Web-документ, а затем экспортировать его в формат HTML и поэкспериментировать с различными настройками экспорта изображения — GIF или JPEG, чересстрочная загрузка и т.д. Используйте для отображения конечных документов различные Web-броузеры и форматы файлов.

Резюме

Процесс публикации документов в электронном виде похож на процедуру издания печатной публикации — необходимо спланировать наличие и размещение данных, содержимое объектов, инструменты навигации и форматирование, чтобы учесть соответствие данных и внешнего вида. Это все, что роднит печатное издание и Web-публикацию. В Web-документах необходимо помнить о следующем.

- У пользователя может быть другой броузер, операционная система, шрифты и монитор, что значительно влияет на вид Web-страницы.
- Воспользуйтесь преимуществами Web в добавлении гиперссылок и изображений для навигации. Подумайте о ресурсах и аудитории перед управлением мультимедийными средствами.
- Для поддержания общего стиля ограничьте цветовую палитру Web безопасными цветами, предлагаемыми в QuarkXPress, и применяйте основные шрифты, такие как Times, Times New Roman, Helvetica, Arial и Courier, поддерживаемые большинством броузеров.
- Помните, что большинство атрибутов символов и абзацев, используемых в QuarkXPress, не переносятся в Web. Если они важны в документе , то вид текста можно сохранить, преобразовав его в рисунок.

- Поэкспериментируйте с двумя графическими форматами, поддерживаемыми в Web, — JPEG и GIF — чтобы увидеть, какой из них лучше подходит для того или иного изображения. Просматривайте изображения, цвета и страницы в броузерах, которые будут отображать страницу.

Основы Web-публикации, изложенные в этой главе, касаются создания Web-документов в QuarkXPress, преобразования документов QuarkXPress в формат HTML с помощью надстройки сторонних компаний или использования специальных инструментов для написания HTML-кода. Для разработки и поддержки Web-узла можно воспользоваться всеми тремя методами.

ГЛАВА

38

Создание основных Web-документов

В этой главе...

Начало

Разработка страницы

Завершение"

Резюме

Создание Web-страницы с помощью языка HTML — Hypertext Markup Language в последние годы превратилось из усилий подростков с крашеными волосами в основу стандарта публикации. У какого издателя журнала или книги нет Web-узла поддержки? В наши дни — у очень немногих, не говоря уже о Web-провайдерах и коммерческих узлах. До сих пор дизайнеры, работающие в QuarkXPress, не могли использовать QuarkXPress для создания Web-узлов, не прибегая к надстройкам сторонних производителей. В QuarkXPress 5 добавлены инструменты создания Web-страницы, включающие разнообразные средства и новые возможности, а также обеспечивающие интеграцию прежде отдельных приложений для Web-дизайна: Avenue.Quark и QuarkImmedia.



Нововведением в QuarkXPress 5 является возможность создания полноценных Web-страниц. Но даже теперь нельзя сказать, что QuarkXPress — наилучший инструмент для разработки документов для Web. Многие специальные HTML-редакторы лучше приспособлены для этих целей, и, если главное — это получить Web-страницу, то лучше воспользоваться ими. Инструменты QuarkXPress для Web удобны для превращения печатного издания в формат HTML или создания отдельных Web-страниц, в которых дизайнеры, работающие в QuarkXPress, могут применить свои знания в новой сфере.

Начало

В QuarkXPress Web-страница создается точно так же, как и любой печатаемый документ — с помощью команды File⇨New. Для создания Web-страниц в QuarkXPress 5 в раскрывающемся меню File⇨New представлено несколько новых опций, одна из которых Web Document. При ее выборе открывается диалоговое окно New Web Document (Создание Web-документа), которое показано на рис. 38.1 (комбинация клавиш <Shift+Option+⌘+N> или <Ctrl+Alt+Shift+N>).

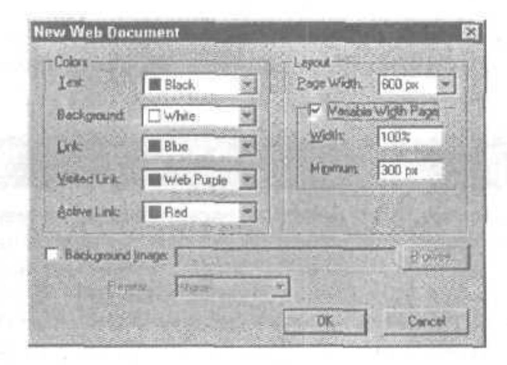
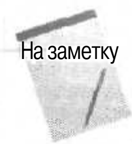


Рис. 38.1. Диалоговое **окно New Web Document**



В QuarkXPress 5 документы для печати нельзя преобразовывать в Web-формат. Для этого нужно создать новый Web-документ и скопировать в него элементы из готового макета документа. Чтобы преобразовать документы QuarkXPress в формат HTML, воспользуйтесь такими надстройками, как BeyondPress от Extensis.

Диалоговое окно New Web Document выглядит, как обычное диалоговое окно New Document, однако в нем есть несколько дополнительных параметров.

Раздел Colors

Первый раздел в диалоговом окне New Web Document — это Colors. Здесь задаются стандартные цвета для нескольких элементов Web-страницы.

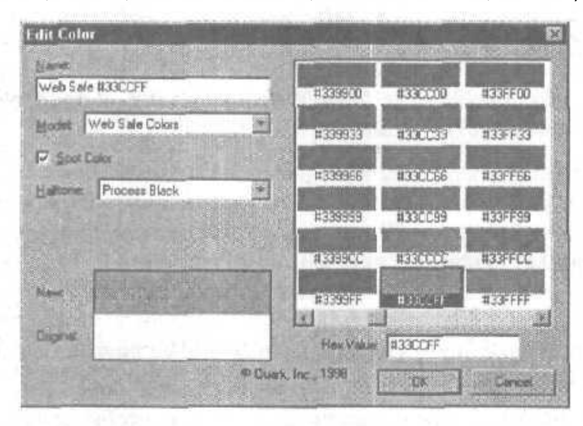
- **Text (Текст).** Воспользуйтесь этим раскрывающимся списком, чтобы определить цвет текста на Web-странице. Откажитесь от искушения использовать произвольные цвета, такие как зеленый или оранжевый. Рекомендуется выбрать что-то более традиционное, например, черный или темно-синий. Если используются цвета, заданные по умолчанию, то читатель увидит те же цвета, что и на большинстве Web-узлов. Если используется темный фон, следует выбрать необычный цвет текста, например, белый, и подумать о перенастройке других цветов, чтобы они были видны на темном фоне.
- **Background (Фон).** Воспользуйтесь этим меню, чтобы выбрать цвет фона Web-документа. Цвет фона нужно выбирать перед тем, как указывать цвет текста, поскольку цвет текста зависит от цвета фона. Обычно для фона выбирают светлый тон.
- **Link (Ссылка).** В этом раскрывающемся меню можно выбрать цвет гиперссылки. В большинстве Web-узлов используется синий цвет ссылки. Этот цвет применяется только к текстовым гиперссылкам. На *карты изображений* (графические ссылки) выбор цвета ссылки не влияет — она остается невидимой.
- **Visited Links (Посещенные ссылки).** Многие люди выбирают отдельный цвет для выделения посещенных гиперссылок. Таким образом, на экране всегда видно, какая ссылка уже использовалась. В этом раскрывающемся меню можно выбрать любой цвет, хотя рекомендуется использовать стандартный фиолетовый или светлый оттенок цвета, выбранного в меню Link. При этом посещенная ссылка будет затемненной, что позволит пользователю легко отличить новую ссылку от непосещенной.
- **Active Link (Активная ссылка).** Воспользуйтесь этим меню, чтобы выбрать цвет для текущей активной ссылки. Поначалу это может показаться смешно. В конце

концов, вы просто щелкаете на ссылке, которая переносит вас по назначению. Важно запомнить, какая именно это ссылка. Не удивляйтесь, но очень просто забыть, как попасть в текущее место узла.

Цвета в Web

При использовании в диалоговом окне New Web Document раскрывающегося меню цвета обратите внимание на то, что QuarkXPress по умолчанию задает палитру цветов на тот случай, если вами цвета не указываются. Но если нужно выбрать собственные цвета, щелкните на опции Other в верхней части меню; при этом откроется диалоговое окно Edit Color, где находятся образцы всех системных цветов в раскрывающемся меню Model. Проигнорируйте их — они не имеют никакого смысла на Web-странице, поскольку предназначены для печатных документов. Мониторы не воспроизводят цвета так, как это делают принтеры. Вместо этого на мониторе отображается эквивалент цвета на бумаге — во многих случаях этот цвет не будет таким, каким задумывался.

Выберите новую цветовую палитру Web Safe Colors (Инвариантные цвета Web) внизу списка, Эти цвета создавались специально для Web-страниц. Как видно из рисунка, названия немного странные — синие тона, например, отображаются в виде значений #000066 и #0033CC. (Числа являются шестнадцатеричными кодами для 256 возможных оттенков красного, синего и зеленого цветов. Следовательно, 000000 значит 0% красного, 0% синего и 0% зеленого, а FFFFFF — 100% красного, 100% синего и 100% зеленого. FF — это шестнадцатеричное значение 255; A— 10, B — 11, C — 12, D —13, E — 14, F — 15).



Если числа в шестнадцатеричной системе сбивают вас с толку, воспользуйтесь палитрой цветов Web Named Colors. Эта палитра не такая большая, как палитра цветов, поддерживаемых в Web, но названия цветов звучат более знакомо.

Раздел Layout

Раздел Layout диалогового окна New Web Document позволяет задавать ширину Web-страницы. Для этого параметра нет стандартного значения, задаваемого по умолчанию, поскольку в этом нет необходимости, Теоретически, Web-страница бесконечна — единственное, что ограничивает ее длину, это объем памяти в компьютере пользователя и его терпение. В конце концов, кто захочет просматривать страницу длиной 15 миль? В разделе Layout можно задать следующие параметры.

- **Width (Ширина).** Значения ширины в этой области весьма ограничены. И по понятным причинам. Даже если в Web-броузерах есть горизонтальная и вертикальная поло-

сы прокрутки, большинство людей не пользуются горизонтальной прокруткой при чтении страницы, особенно если они читают документ сверху вниз. Поэтому QuarkXPress ограничивает диапазон ширины до следующих величин: 600, 800, 1024 и 1268 пикселей — стандартные значения для большинства мониторов. Рекомендуется задавать 600 или 800. Остальные два значения больше подходят для мониторов с большой диагональю. И хотя страница может создаваться на большом мониторе, следует учесть, что такого монитора может не быть у тех, кто ее будет просматривать. Использование значений 600 или 800 практически гарантирует, что пользователи с мониторами небольшого размера смогут увидеть страницу во всю ширину.

- Variable Width (Переменная ширина). Если выставить флажок Variable Width, то страница растягивается или сжимается, чтобы поместиться в окне Web-броузера пользователя. Чтобы сделать страницу переменной ширины, активизируйте параметр Variable Width Page и укажите значения в следующих полях.
  - В поле Width в процентах задайте область окна броузера, занятую страницей.
  - В поле Minimum укажите минимальную ширину страницы. Как только окно броузера пользователя становится уже этой ширины, элементы страницы перестанут изменять размер.



Параметр Variable Width — прекрасный вариант для пользователей с разными мониторами, за исключением отдельных случаев. Во-первых, это средство несовместимо со всеми Web-броузерами, особенно с их старыми версиями. Во-вторых, если монитор пользователя намного больше указанной ширины страницы, то последняя растянется, чтобы заполнить весь экран, но при этом образуются широкие интервалы в области текста, определяющие некрасивые отступы между изображениями, расположенными слева и справа на странице. В результате страница становится непривлекательной и рискует остаться непрочитанной.

Раздел Background

Не путайте этот раздел с раскрывающимся меню Background раздела Colors. Указываемые здесь параметры окна New Web Document определяются для фона документа. Одной из понятных (или иногда не совсем) функций HTML является возможность представления графического файла (формат JPEG, GIF или PNG) в качестве фона Web-документа. При разумном использовании такой фон добавляет документу глубину и многомерность, но довольно часто подобный эффект просто раздражает и мешает корректно отображаться другим элементами документа. Пример такого фона показан на рис. 38.2.

В большинстве Web-узлов в качестве фона используется черепичный узор, т.е. повторяется изображение (рис. 38.2). При использовании такого фона можно быть уверенным, что он расширится на всю ширину страницы. Убедитесь, что фон состоит из плотно "пригнанных" друг к другу элементов изображения. Если в меню Repeat выбрать параметр None, то изображение отобразится один раз с реальными размерами. Если оно меньше, чем страница, то пользователь увидит незаполненное пространство там, где фона нет — очевидно, если текст сделать белым, чтобы он выделялся на фоне, то текст станет невидимым в областях, не покрытых фоном. Цвет текста следует задавать так, чтобы он отличался от цветов фона и фонового изображения. В раскрывающемся меню Repeat можно указать, как повторять изображение: по вертикали или по горизонтали. Для Web-документа фиксированной ширины имеет смысл вертикальное повторение изображения, поскольку ширина изображения равна ширине страницы.

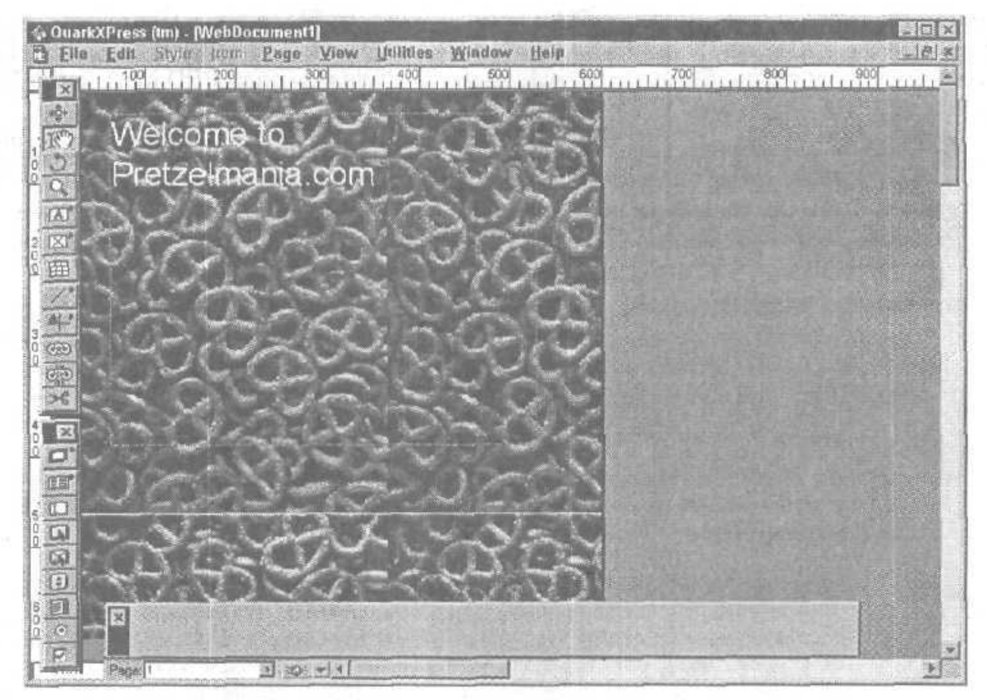


Рис. 38.2. ***Рисунок** можно использовать в качестве фона Web-документа, что не всегда удобно*



Совет

Чтобы использовать фоновое изображение, но не делать страницу слишком большой, не занимающей много времени на загрузку, создайте большое светлое изображение, выберите команду New Web Document и в раскрывающемся списке Repeat выберите параметр None. При этом получится фоновое изображение, которое примыкает ко всем четырем краям окна броузера, в отличие от использования большого изображения для обложки брошюры или каталога. Но у этого эффекта есть свои недостатки. И главный из них заключается в большом размере файла такого изображения. Большой рисунок, описанный здесь, довольно долго загружается — особенно, если используется модем со скоростью передачи данных 56 Кбит/с. Однако, немного поэкспериментировав с параметрами фона Web-страницы в диалоговом окне New Web Document можно получить довольно интересные эффекты.

Настроив все параметры, щелкните на кнопке ОК. При этом создается новый документ, на основе которого можно получить первую Web-страницу в QuarkXPress.



Совет

Чтобы в существующем Web-документе изменить задаваемые по умолчанию настройки, воспользуйтесь командой Page⇨Page Properties или нажмите <Option+Shift+⌘+A> или <Ctrl+Alt+Shift+A>, чтобы открыть диалоговое окно Page Properties.

Различия в Web-документах

Хотя при работе с Web-документами интерфейс, меню и палитры QuarkXPress остались прежними, сама программа изменилась, добавив новые элементы управления и убрав ненужные. Например, в Web-документе нельзя изменить базовую линию для текста. Команды Page

Setup, Document Setup, Collect for Output и Save Page as EPS в меню File теперь недоступны, так же как и функции связывания объектов и параметр **Print Styles в меню Edit, а также команда Underline Styles меню Style. В меню Utilities команды PPD Manager и Profile Manager, а также палитры Trap Information, Profile Information и Index недоступны.**

На рис. 38.3 показан пустой новый Web-документ в QuarkXPress. Некоторые основные изменения описаны в следующих подразделах.

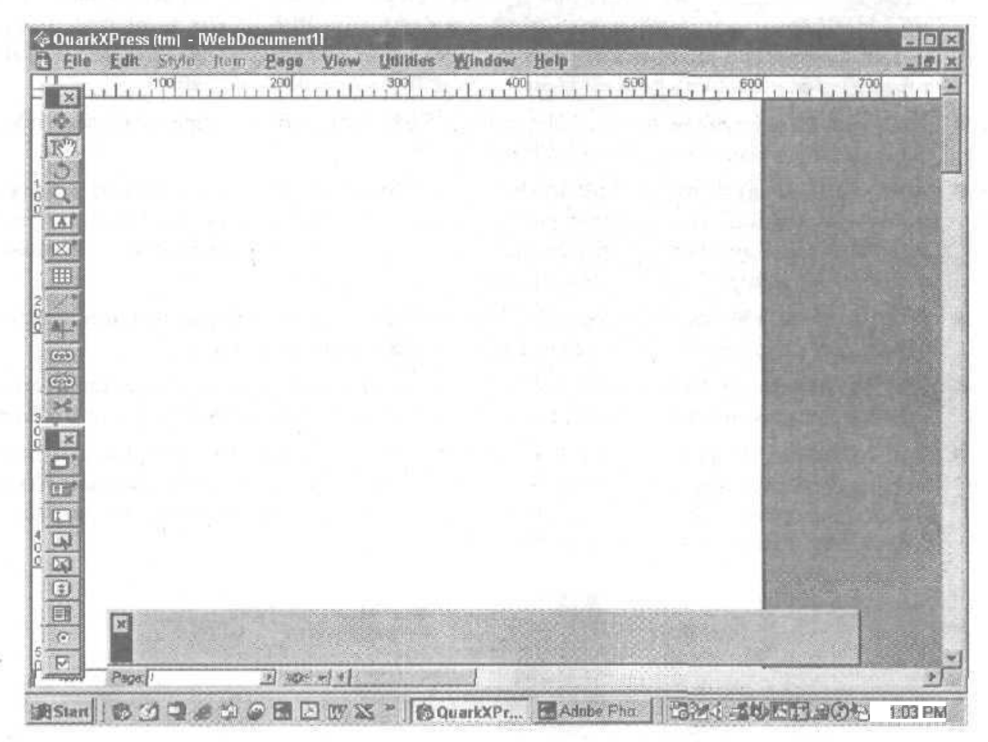
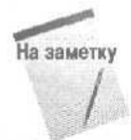


Рис. 38.3. Пустой Web-документ

Палитра Web Tools

В QuarkXPress 5 при открытии Web-документа, команда Show Tools в меню View изменяется на подменю, которое называется Tools. Здесь вы найдете следующие команды: Show/Hide Tools и Show/Hide Web Tools (новая опция). Палитра Web Tools является расширенным вариантом обычной панели инструментов. Фактически, она очень похожа на панель инструментов, но с очевидным различием в том, что девять инструментов палитры Web Tools абсолютно отличаются от инструментов в палитре Tool.



Палитры Tool и Web Tools можно открыть одновременно в одном Web-документе. Рекомендуется держать их открытыми; **иначе** в процессе работы придется переключаться от одной палитры **к другой.**

На рис. 38.4 показаны названия инструментов палитры Web. Ниже приведено краткое описание каждого инструмента (детально о каждом инструменте рассказывается далее в этой главе и в главе 39).

- **Image Map (Карта изображения).** Инструмент Image Map может быть трех типов, для различных видов изображений. Карта изображения — это графический объект, который содержит гиперссылки, позволяющие перенести пользователя на новую Web-страницу.
- **Form Box (Блок формы) и File Selection (Выбор файла). Эти** два инструмента позволяют создавать два типа форм для Web-страниц. Инструмент Form Box создает обычные формы, которые заполняются пользователями Web. В них заносится, например, информация о подписке. Инструмент File Selection создает диалоговое окно, которое дает возможность пользователям указать путь при загрузке файла.
- **Text Field (Текстовое поле).** Инструмент Text Field обычно представляет собой однострочную версию инструмента Form Box.
- **Button (Кнопка) и Image Button (Графическая кнопка).** Эти инструменты позволяют Web-дизайнерам создавать кнопки, на которых щелкает пользователь для выполнения действия. Инструмент Button создает кнопку, а Image Button— графический объект, который играет роль кнопки.
- **Pop-up Menu (Меню).** Инструмент Pop-up Menu создает раскрывающиеся списки, из которых пользователь Web может выбирать необходимые опции.
- **List Box (Список).** Инструмент List Box создает поле, в котором пользователь указывает список элементов, например, для заполнения базы данных, расположенной в Web.
- **Radio Button (Переключатель) и Check Box (Флажок).** Эти инструменты дают возможность пользователям выбирать параметры на Web-странице. Инструмент Radio Button предлагает пользователю выбрать только один переключатель из группы, а Check Box —несколько разнотипных опций.

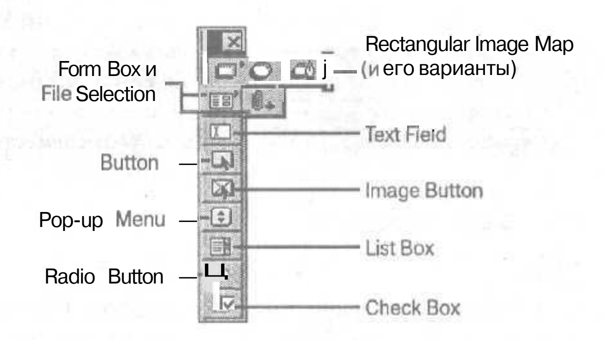


*Рис. 38.4. Инструменты для Web в **QuarkXPress***



Более подробно об инструментах палитры Web Tools рассказано в главе 39 (инструмент Image Map рассмотрен в этой главе).

Новые установки

В диалоговом окне Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>) опция Document изменяется на Web Document, и на каждой вкладке также заметны небольшие изменения.

- На вкладке General появился параметр Image Export Directory (Папка экспорта изображений), с помощью которого можно экспортировать изображения для Web-документа (программа, используемая для размещения Web-страницы в World Wide Web, должна знать, откуда брать эти изображения). По умолчанию изображение берется из текущего источника. Если указать путь, то это все равно, что воспользоваться средством Collect for Output при печати документа. С помощью опции Site Root Directory (Корневой каталог узла) укажите расположение начальной страницы. При публикации Web-страницы все файлы и папки должны находиться в отдельной корневой папке. Параметр Auto Page Insertion (Автоматическая вставка страниц) активизирован по умолчанию, хотя страницы можно добавить вручную с помощью команды Page⇨Insert. (Обратите внимание на то, что каждая страница документа экспортируется как отдельная Web-страница). Параметра Hyperlink Color теперь нет, поскольку его можно задать в разделе Page Properties, о чем рассказано выше.
- **На вкладке Measurements** больше нет опции Item Coordinates (Координаты элемента), поскольку в Web-страницах нет привычной размерности.
- **Вкладка Trapping** для Web-документов вообще не отображается.
- **На вкладке Layers** недоступен параметр Suppress Printout (Предотвратить печать) — при его использовании Web-документ не печатается.

Остальные вкладки не изменились.

Вкладка Export

В диалоговом окне Modify появилась новая вкладка, которая называется Export, для графических блоков, текстовых контуров и линий. На этой вкладке, показанной на рис. 38.5, можно задать формат и расположение экспортированной графики. QuarkXPress экспортирует как импортированные изображения, так и созданные в QuarkXPress, а также контуры и текст вдоль них. Все это представляется в виде графических объектов, чтобы корректно представить в Web. Поскольку в Web нельзя использовать большинство средств редактирования текста и изображений QuarkXPress, то преобразование их в Web-совместимый графический формат является единственным способом сохранить необходимые настройки.



*Рис. 38.5. Вкладка **Export** диалогового окна **Modify** (в данном случае открыта для графического блока; такие уже вкладки отображаются для линий и текстовых контуров)*

Выбор броузера

Еще одним изменением QuarkXPress при создании Web-документа является раскрывающееся меню со значком глобуса рядом со списком Page внизу окна (рис. 38.3). Вам предоставляется возможность открыть Web-броузер (щелкните на глобусе), чтобы увидеть, как текущий документ выглядит в Web. Если установлено несколько броузеров, в раскрывающемся списке выберите необходимый вариант. Доступный броузер (или броузеры) укажите на вкладке Browsers в разделе Application диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>), как показано на рис. 38.6.

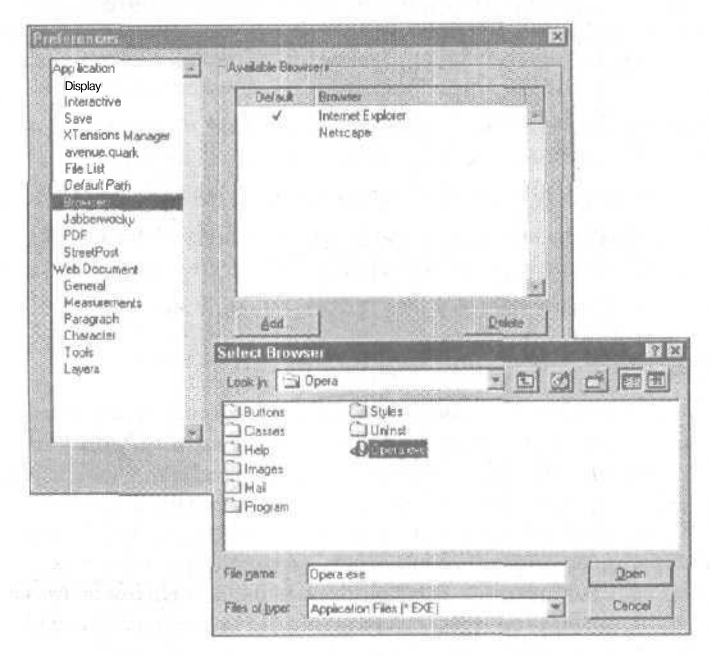


Рис. 38.6. Вкладка Browsers диалогового окна Preferences, а также диалоговое окно, в котором выбирается броузер предварительного просмотра



Рекомендуется в Mac и Windows установить последнюю и предпоследнюю версии таких броузеров, как Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator/Communicator и Opera, чтобы посмотреть, как в них отображаются Web-документы — броузеры не всегда одинаково отображают одно и то же содержимое документов. Все три броузера можно бесплатно загрузить с соответствующих узлов производителей (www.microsoft.com, www.microsoft.com/mac, www.netscape.com или www.opera.com).

Имя файла и значки

У Web-документа QuarkXPress значок немного отличается от значка обычного документа QuarkXPress: кружок синий, а не красный, а сам значок затемненный, а не белый. В Windows в названии файла присутствует расширение .qwd, а не .qxd.

Палитры, ориентированные на работу в Web

Для работы с Web-документами в интерфейс добавляется несколько палитр. В этой главе о них подробно рассказывается далее, а здесь приведено только краткое описание их функций.

- **Палитра Hyperlinks.** На палитре Hyperlinks, показанной на рис. 38.7, содержится список гиперссылок на внешние Web-страницы и на другие страницы текущего документа QuarkXPress. Гиперссылкой называется элемент, при щелчке на котором открывается новая страница или новый раздел в текущей странице.
- **Палитра Placeholders.** Палитра Placeholders, показанная на рис. 38.8, используется для создания файлов XML (Extended Markup Language) — языка баз данных, используемого для создания структурированного содержимого в Web. На палитре отображаются записи, определенные для конкретного XML-файла.



Более подробно язык XML рассмотрен в главе 39.

- **Палитра Sequences.** На палитре Sequences, изображенной на рис. 38.9, показан список объектов, отображаемых на Web-странице или связанных с ней. Последовательность, заданная на этой палитре, указывает порядок размещения элементов.



Рис. 38.7. Палитра ***Hyperlinks***

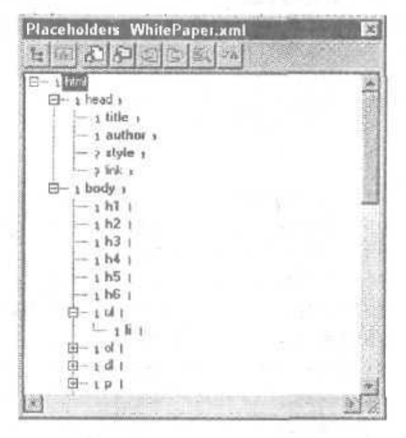


Рис. 38.8. Палитра Placeholders

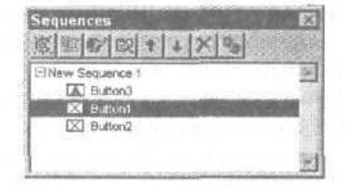
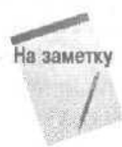


Рис. 38.9. Палитра ***Sequences***

Разработка страницы

Web-страница может быть простой и сложной; в QuarkXPress предлагаются инструменты для создания страниц различных уровней насыщенности элементами. Ниже страницы рассмотрены по мере возрастания сложности.



Разработка Web-страниц на основе документов не отличается от создания печатных документов, за исключением вышесказанного, Рисунки и текст размещается в блоках, так же, как и в обычных документах. (Не рекомендуется использовать многоколоночные текстовые блоки, поскольку в окне броузера появляется полоса прокрутки). Здесь не рассматриваются основные проблемы, связанные с макетированием и версткой.

Рекомендуется поместить все связанные страницы документов в один документ QuarkXPress, чтобы можно было создать связи между ними в Web.

Экспортирование текста в виде графики

При работе с Web-документом многие типографские опции не применяются. В атрибутах символа это кернинг, межсимвольное расстояние, изменение базовой линии и начертания, добавление эффекта тени, малых прописных букв и надстрочного индекса. В атрибутах абзаца это наборы H&J (расстановка переносов и выравнивание) и настройка позиций табуляции. Но некоторыми из этих характеристик можно воспользоваться, если задавать их для графических объектов.

Все, что для этого нужно, это экспортировать текстовый блок как рисунок. Для этого выделите текстовый блок и выставьте флажок опции Convert to Graphic on Export (Преобразовать в изображения при экспортировании) на вкладке Box диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). При этом для блока становятся доступными элементы управления, привычные по созданию бумажной публикации. Помните, что графические файлы дольше загружаются, чем текстовые, поэтому разумно используйте эту возможность. Подумайте, действительно ли для данного текста нужно специальное форматирование.



При создании Web-документа существующие текстовые врезки, вероятнее всего, берутся из печатных документов. Их можно получить в результате перетаскивания элементов из существующих документов, путем применения команд копирования и вставки или при использовании библиотек элементов. От выбора способа сам эффект не меняется. Для таких файлов QuarkXPress автоматически активизирует параметр Convert to Graphic on Export Для блоков, содержащих основной текст, этот параметр лучше отключить.

Создание гиперссылок

Гиперссылкой называется элемент текстовый или графический, при щелчке на котором открывается новая Web-страница или отображается другая область текущей Web-страницы. Это одно из самых мощных средств в Web, обеспечивающее простую навигацию по узлу.

Процесс создания ссылки очень прост: выделите текст, который должен выступать гиперссылкой или выделите изображение и выберите команду Style⇨Hyperlink⇨New (щелкните на значке Link на палитре Hyperlinks (команда View⇨Hyperlinks)). На рис. 38.10 показана палитра и открытое диалоговое окно Edit Hyperlink (Изменение гиперссылки). Адрес URL (Uniform Resource Locator или Web-адрес) можно указать вручную или щелкнуть на кнопке Browse и выбрать HTML-ресурс. Если гиперссылка уже создана, просто щелкните на ней на палитре Hyperlinks, предварительно выделив изображение или текст, для которых она задается.

Полный адрес URL вводить не нужно; воспользуйтесь так называемым *относительным адресом*. Например, если на Web-узле `www.zangogroup.com` есть страница `aboutus.html`, находящаяся в каталоге `aboutus`, то можно указать ее полный адрес — `www.zangogroup.com\aboutus\aboutus.htm` - или относительный `\aboutus\aboutus.htm`. Относительные адреса воспринимаются как текущий адрес, к которому добавляется относительный путь. В полном адресе гиперссылки указывается весь адрес с самого начала. Положительная сторона ссылки с относительным адресом заключается в том, что сам адрес короче. Кроме того, если страница перемещается по дереву каталогов, то ссылки на страницы в каталогах нижних уровней не нарушаются. На рис. 38.11 показана структура каталогов в Web-редакторе Microsoft FrontPage, в которой сделаны изменения. Вставка страницы Projects не повлияет на относительные ссылки со страницы Private. Но если вставить страницу, скажем, между Private и Resources, то относительные ссылки с Private на Resources нарушатся.

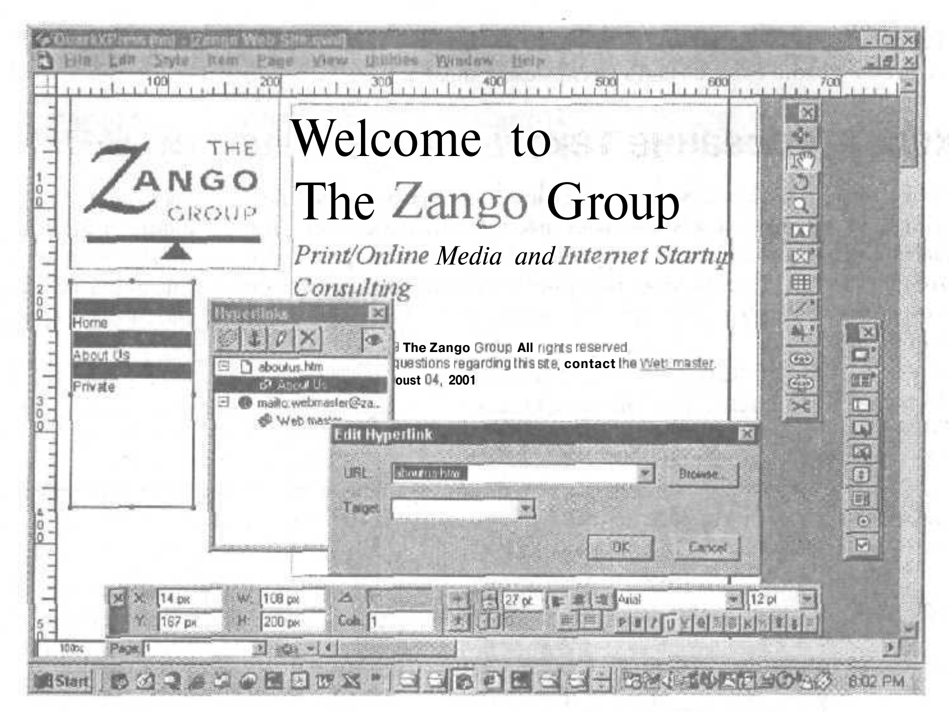


Рис. 38.10. На палитре Hyperlinks и в диалоговом окне Edit Hyperlink можно задать гиперссылки для выделенного текста или изображения



В отличие от других инструментов для работы с Web-документами в QuarkXPress, палитра Hyperlinks также доступна и при работе с печатными публикациями, поскольку гиперссылки могут использоваться при создании файлов в формате PDF — по крайней мере, они используются при отображении документа на экране. Поэтому можно создавать гиперссылки для печатных документов, а затем сохранить их как файлы PostScript или PDF, чтобы впоследствии открыть в Adobe Acrobat. Более подробно создание PDF-файлов описано в главе 40.



Хотя QuarkXPress сохраняет гиперссылки в файлах, импортированных из Word, QuarkXPress только импортирует форматирование (подчеркивание синим цветом), а не информацию о самой ссылке. Поэтому гиперссылки, заданные в Word, в QuarkXPress необходимо определить снова.

Существует еще один тип гиперссылки, который можно создать в QuarkXPress; он называется *анкером*. Анкер — это область на странице, на которую указывает ссылка на этой же странице. Он используется, когда нужно связать одну область страницы с другой областью, а не с другой страницей. Примером может быть страница с несколькими разделами, а список с этими разделами представлен вверху страницы. Чтобы создать анкер, выделите текст или изображение, на которое нужно перейти, а затем щелкните на значке анкера в диалоговом окне Hyperlinks (рис. 38.12) или воспользуйтесь командой Style⇨Anchor⇨New. Измените название, заданное по умолчанию в открывшемся диалоговом окне, и щелкните на кнопке OK, чтобы создать анкер. На месте анкера появится розовая стрелка.

Рис. 38.11. ***Структура каталогов в Web*** *(вверху) и* ***измененная*** *структура с* ***добавленным*** *уровнем (внизу)*

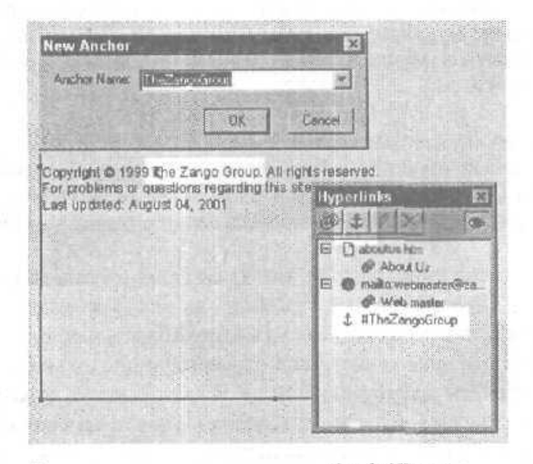


Рис. 38.12. Создание анкера ***в*** *QuakrXPress* ***5***

Теперь с анкером можно установить связь, создав гиперссылку или выбрав анкер из раскрывающегося меню URL диалогового окна New Hyperlink (или Edit Hyperlink). Перед анкером появится символ решетки (#). Также можно отобразить список доступных адресов гиперссылок, в том числе анкеров, выбрав Style⇨Hyperlink, но самый простой способ — выделить текст или изображение, которое нужно сделать ссылкой и щелкнуть на названии анкера на палитре Hyperlinks.

Гиперссылки и анкеры можно изменять, выделив и щелкнув на значке редактирования (карандаш) в диалоговом окне Hyperlinks, либо воспользовавшись командой Style⇨Hyperlink⇨Edit или Style⇨Anchor⇨Edit.

Чтобы удалить анкер, воспользуйтесь соответствующим значком (в Windows — X, в Mac — корзина), предварительно выделив ссылку на палитре Hyperlinks, или воспользуйтесь командой Style⇨Hyperlink⇨Delete или Style⇨Anchor⇨Delete.



Если навести указатель на ссылку или анкер в Web-документе или на название ссылки или анкера на палитре Hyperlinks и выполнить комбинацию <Control+щелчок> или щелкнуть правой кнопкой мыши, то откроется контекстное меню, с помощью команд которого можно создавать, редактировать и удалять гиперссылки и анкеры. На палитре Hyperlinks контекстное меню также предлагает переходить по ссылке и удалять лишние URL (рис. 38.13).



*Рис. 38.13. Команды **контекстного** меню палитры **Hyperlinks***

Создание карты изображения

Карта изображения — это несколько *"горячих"* или *активных областей* (гиперссылок), размещенных на изображениях, при щелчке на которых открывается другая страница, отправляется почтовое сообщение, подтверждается введенная информация и т.п. Фактически, это гиперссылка, заданная для графической области. Она называется картой, потому что похожа на карту мира, где у каждой страны своя форма и структура — на карте изображения Web-страницы отдельные области изображения обведены контуром, ссылки для каждой области также задаются разные.

Карты изображения создаются так же, как и текстовый или графический блок. Сначала вставьте изображение (или нарисуйте в QuarkXPress), в котором есть элементы, подходящие для создания ссылок. Затем, с помощью инструмента Image Map палитры Web Tools выберите нужный инструмент рисования в раскрывающемся списке Image Map — прямоугольник, овал или контур Безье — затем создайте контур поверх импортированного изображения, там, где должна быть карта изображения. После этого вокруг карты изображения отображается красный контур, обозначая ее расположение (рис. 38.14). Добавить гиперссылку к подобному изображению не составляет труда. Также в правом верхнем углу графического блока появится индикатор, напоминающий, что в блоке кроме рисунка содержится еще и карта изображения.

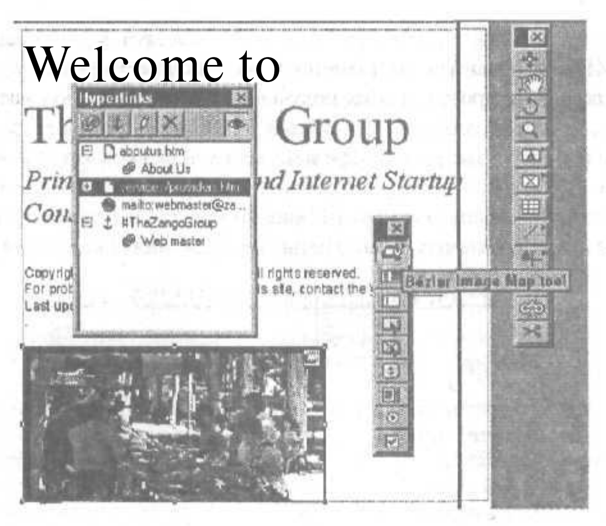


Рис. 38.14. Карта изображения (контур вокруг двух торговцев слева), созданная в графическом блоке. Обратите внимание на значок в правом верхнем углу графического блока, показывающий, что к блоку присоединена карта изображения

Задав и выделив карту изображения, создайте или определите гиперссылки, как рассказывалось в предыдущих разделах.

Существует три инструмента создания карты изображения.

- **Rectangle Image Map.** При использовании этого инструмента получается обычный прямоугольник, похожий на тот, который создается с помощью инструмента Text Box или Picture Box, с той лишь разницей, что он используется в качестве гиперссылки. Чтобы при рисовании блока получить квадрат, нажмите и удерживайте клавишу <Shift>.
- **Oval Image Map.** С помощью этого инструмента получается эллипс. Чтобы при рисовании получить правильный круг, нажмите и удерживайте клавишу <Shift>. Этот инструмент работает так же, как и инструменты Oval Text и Picture Box.
- **Bezier Image Map.** При использовании этого инструмента получаются многоугольные фигуры (состоящие из многих сторон) и поликривые (кривые, состоящие из наборов кривых), а также комплексные фигуры, в которых объединены многоугольники и поликривые. Чтобы создать контур Bezier, щелкните в каждом углу создаваемой фигуры (известном как узел). Для замыкания блока фигуры щелкните в конце на исходной точке. (Заметьте, как указатель с обычного креста изменяется на круг). Если щелкнуть на узле и потащить указатель, то появится маркер точки, с помощью которого можно изменить кривизну линии. Можно создавать как прямые, так и кривые отрезки, в зависимости от действий, выполняемых для каждой точки, — получить желаемый результат не так уж и сложно.

Ролловеры

Одной из наиболее потрясающих вещей в Web-страницах является их интерактивность. Чаще всего такими интерактивными средствами являются ролловеры. *Ролловером* называется рисунок (обычно текст, сохраненный в формате JPEG или GIF), который изменяется, если на него подвести указатель мыши. Когда указатель оказывается над текстом на Web-странице,

то текст изменяет цвет, начинает мигать или преобразовывается в совершенно другой объект. Ролловеры в QuarkXPress создаются достаточно легко и непринужденно.

Хотя ролловеры создавать просто, для их получения необходимо проделать небольшую предварительную работу. Ролловер состоит из двух накладываемых друг на друга рисунков, как в мультфильме. Для такого небольшого мультфильма необходимо создать два изображения одинакового размера. Их можно сохранить в графическом редакторе, таком как Fireworks или Photoshop. В данном случае изображения создавались в Photoshop — два варианта логотипа Zango Group с использованием различных цветовых схем. Эти два изображения показаны на рис. 38.15.

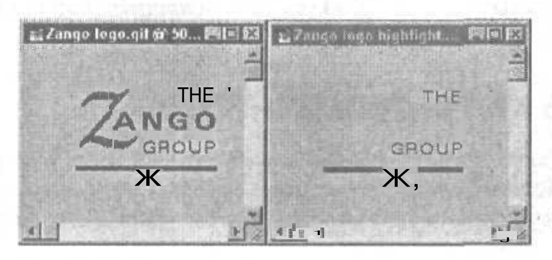


Рис. 38.15. Два рисунка, используемые в ролловере. Рисунок справа отображается тогда, когда пользователь наводит указатель на изображение, представленное слева

Теперь вернемся к QuarkXPress и создадим ролловер.

1. Сначала поместите изображение, загружаемое в Web-документе по умолчанию, т.е. рисунок, который обычно появляется на экране.
2. Выберите команду Item⇨Rollover⇨Create Rollover (Элемент⇨Ролловер⇨Создать ролловер), чтобы открыть диалоговое окно Rollover. Заметьте, что путь к файлу изображения, которое отображается по умолчанию, уже задан в поле Default Picture диалогового окна Rollover (рис. 36.16). Это значит, что QuarkXPress выполнил половину работы самостоятельно.
3. Щелкните на кнопке Browse рядом с полем Rollover Image и найдите второй рисунок, — второе состояние ролловера — выберите его и щелкните на кнопке OK.
4. В поле Hyperlinks выберите URL, с которым нужно связать ролловер. Помните: ролловер — это обычная гиперссылка. При щелчке на ней вы переходите в указанное место. В нашем примере ролловер связан со страницей About Us.
5. Щелкните на кнопке OK. В графическом блоке ролловера появятся два значка (рис. 38.17), соответствующие ролловеру и гиперссылке. Если задержать указатель над значком, появится всплывающее окно с описанием, к чему относятся ролловер и гиперссьшка.

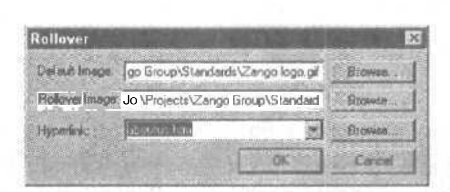
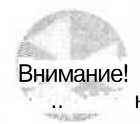


Рис. 38.16. Диалоговое окно Rollover



Рис. 38.27. Значок ролловера и гиперссылки в графическом блоке



При выборе рисунка для ролловера первый всегда расширяется до размеров блока, даже если исходное изображение необходимо обрезать или изменить. (QuarkXPress не применяет настройки графического блока к первому изображению). Поэтому убедитесь в том, что все необходимое редактирование завершено в графическом редакторе как для исходного, так и для конечного состояний ролловера, чтобы сделать оба объекта соответствующего размера.

Чтобы удалить ролловер, воспользуйтесь командой Item⇨Rollover⇨Delete Rollover или выберите в контекстном меню команду Delete Rollover; она появляется, если выполнить комбинацию <Control+щелчок> или щелкнуть правой кнопкой мыши на графическом блоке, содержащем ролловер.

Добавление мета-дескрипторов

Чтобы облегчить задачу поиска данных в Web, большинство Web-разработчиков добавляют на страницы ключевые слова в ту ее часть, которая называется *мета-дескрипторами*. Дескрипторы meta используются для определения сведений о странице или узле, например описания назначения страницы или узла.

В QuarkXPress мета-дескрипторы указываются в диалоговом окне Meta Tags, которое открывается из меню Edit. На рис. 38.18 показано это диалоговое окно. Присвойте списку мета-дескрипторов имя, укажите все необходимые дескрипторы и щелкните на кнопке Save. Воспользуйтесь командой Page⇨Page Properties, чтобы открыть диалоговое окно Page Properties. Из раскрывающегося меню Meta Tags выберите список мета-дескрипторов и щелкните OK.

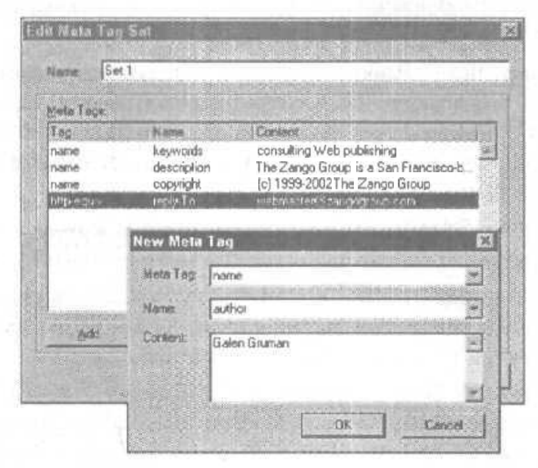


Рис. 38.18. Назначение мета-дескрипторов

Завершение

Создав страницу, нужно проверить, как она выглядит в броузере; для этого щелкните на кнопке предварительного просмотра в броузере (значок глобуса) внизу окна QuarkXPress, как рассказывалось ранее в этой главе. На рис. 38.19 показан соответствующий пример.

При необходимости, просмотрев страницу в различных броузерах, ее можно отредактировать. Получив желаемый результат, откройте меню Page и выберите команду Properties,

чтобы указать название файла для экспортирования (если этого не сделать, QuarkXPress назовет страницу Exportl). На рис. 38.20 показано это диалоговое окно. Рекомендуется указать заголовок страницы, поскольку некоторые броузеры отобразят его в результатах поиска или внизу окна броузера.

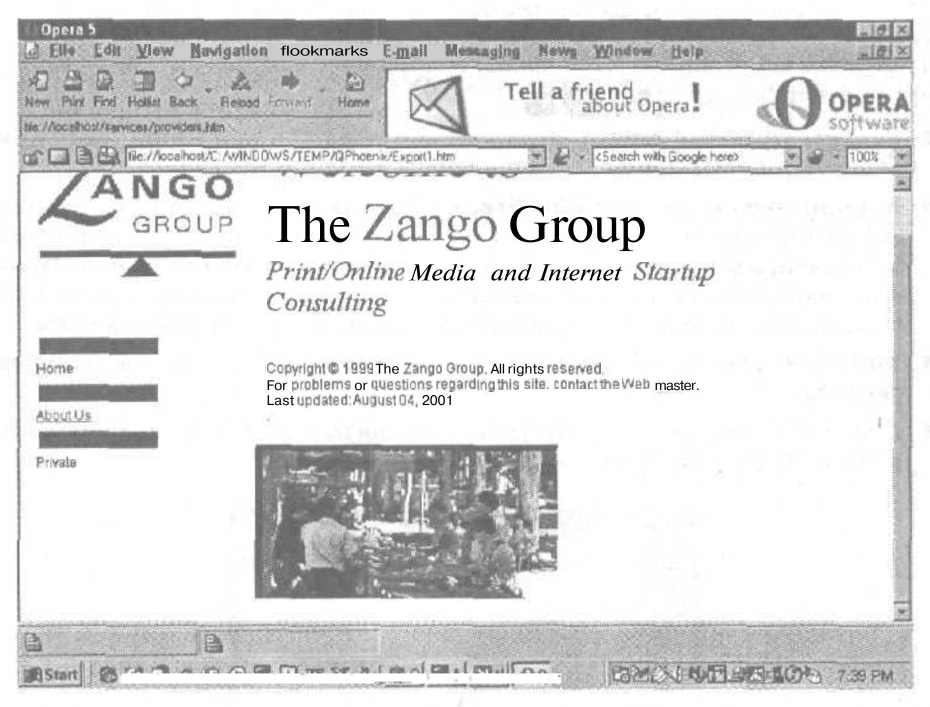
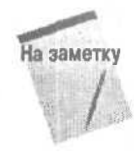


Рис. *38.19.* ***Предварительный просмотр*** *Web-документа* ***QuarkXPress в броузере***

Рис.** 38.20.* ***В диалоговом окне Page Properties *указываются* ***имя*** *файла* ***Web-страницы и*** *другие* ***сведения***



Не забудьте воспользоваться диалоговым окном Page Properties для каждой страницы Web-документа, поскольку заданные настройки применяются только к текущей странице.

Когда все настройки выполнены, выберите File⇨Export⇨HTML, чтобы сохранить страницы документа как отдельные HTML-файлы и собрать все изображения в одну папку. Для этого предлагается несколько вариантов (рис. 38.21).

- **Укажите страницы, которые нужно экспортировать, в поле Pages.** Этот параметр используется по умолчанию.
- **Выберите опцию External CSS File, чтобы сохранить информацию о таблицах стилей в папке, содержащей экспортированные изображения.** CSS значит Cascading Style Sheets, в них сохраняется информация о шрифтах и размерах, поэтому броузеры в компьютерах с такими же или похожими шрифтами, которые используются на странице, достаточно корректно отобразят форматирование при отображении файла.
- **Загрузите страницу в броузере, заданном по умолчанию, сразу после экспортирования.**
- **Если в Web-документе используются заполнители XML (о чем рассказывается в главе 39), его тоже можно экспортировать.**

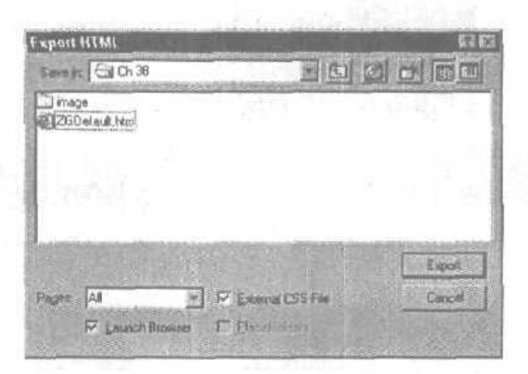


Рис. 38.21. Экспорт Web-документа, созданного в QuarkXPress, в формат HTML

Экспортировав страницы, их нужно разместить на Web-сервере. При работе с удаленным сервером для этого применяется несколько инструментов, например, FTP (File Transfer Protocol). Если вами используется Web-сервер с прямым доступом, на него можно просто скопировать файлы, воспользовавшись дисками или сетевым соединением. Однако, перемещая файлы в Web, иногда нужно поместить отдельные файлы в папки, которые отвечают иерархии страниц узла (пример представлен на рис. 38.11). Часто изображения хранятся в папке Images внутри папки, в которой содержатся Web-страницы, но они также могут храниться в корневой папке узла. Пусть Web-администратор сам определяет, как страницы хранятся на сервере. В большинстве случаев разработчик Web-страницы не должен беспокоиться об этом, но иногда разработчик Web-страницы является администратором Web-узла. Главное — чтобы страницы имели четкие названия и структуру, тогда легко разобраться, когда их нужно скопировать на сервер в нужное место.

Резюме

Создание Web-документа в QuarkXPress не вызывает затруднений, поскольку в программе используются знакомые инструмент и диалоговые окна. Она модифицирует эти инструменты и элементы интерфейса, чтобы уменьшить количество используемых средств, оставив только те, что применяются в Web.

Поскольку Web ориентирована на управление отдельными страницами, то сами страницы можно задавать по-разному; в одном документе может быть несколько несвязанных страниц. Но это также означает, что для каждой страницы нужно указать собственные настройки, такие как название страницы, поскольку они не распространяются на весь документ.

Инструменты для Web в QuarkXPress предлагают расширенные возможности: создание ссылки с одной страницы на другую, чтобы быстро перемещаться по связанным разделам. QuarkXPress обеспечивает вас инструментами создания гиперссылок, позволяющими упростить навигацию, а также анкеры (ссылки внутри одной Web-страницы) и сложные графические ссылки: карты изображений и ролловеры.

Также QuarkXPress снабжает Web-страницу ключевыми словами и другой вспомогательной информацией, чтобы облегчить ее поиск в Web, описать назначение или предоставить контактную информацию о разработчике.

После создания Web-страницы ее можно — и нужно — просмотреть в нескольких Web-броузерах; эта задача выполняется непосредственно из QuarkXPress. Если желаемый результат достигнут, то Web-документ нужно экспортировать в отдельные HTML-страницы, а изображения преобразовать в форматы, совместимые с Web, и поместить с экспортированными HTML-страницами.

ГЛАВА



Создание интерактивных документов

В этой главе...

Создание форм и элементов управления

Работа с XML

Резюме

С середины 1990-х годов, времен первой волны популяризации Web, HTML-документы претерпели значительные изменения. Они превратились из относительно статических страниц (не учитывая динамику гиперссылок) в программные структуры, которые запускают приложения, предлагают пользователю заполнять формы и призваны реагировать на действия пользователя.

Тому есть две причины: языки Web-программирования, такие как Java и Perl, и XML (Extensible Markup Language) предназначены для работы с базами данных. Java позволяет выполнять программы только на Web-странице. XML дает дизайнеру больше свободы действий, позволяя работать с информацией из баз данных, изменять содержимое и внешний вид документов в процессе работы с информацией. Например, обновляемая ежедневно диаграмма курса акций может преобразоваться в сложную систему сравнения диаграмм за определенный промежуток времени в различных единицах измерения, и все это благодаря XML. При выборе типа акций, периода и необходимых индексов, с помощью XML создается запрос к базе данных за требуемыми сведениями. В результате собирается вся необходимая информация и отображается на странице в указанном шаблоне.

Но в настоящее время разработчикам предлагается больше, чем средства XML и Java/Perl. В QuarkXPress есть инструменты создания форм и элементов управления, таких как кнопки, которые позволяют пользователю настраивать и запускать определенные функции, например, при сохранении информации или регистрации.

Создание форм и элементов управления

На многих Web-страницах содержатся формы, в которые пользователи вводят информацию, например, адрес электронной почты в случае подписки на рассылку или имя и адрес для доставки товаров. Эти формы содержат такие пользовательские элементы управления, как кнопки, раскрывающиеся меню и переключатели, с помощью которых пользователь выбирает различные параметры (например, указывает газету для подписки). QuarkXPress 5 позволяет добавлять формы и элементы управления в Web-документы. Соответствующие средства представлены в виде отдельного продукта QuarkImmedia, который теперь входит в пакет QuarkXPress.



В QuarkXPress 5 интегрирован инструмент QuarkImmedia **для создания** форм и элементов управления, **таких как,** например, кнопки.

Различные формы и пользовательские инструменты показаны на рис. 39.1.

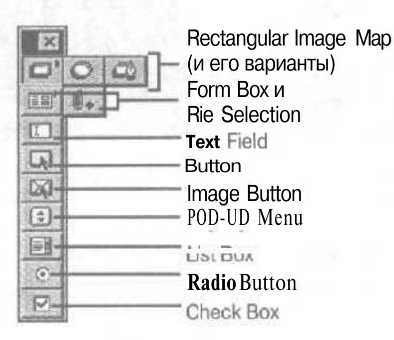


Рис. 39.1. ***Формы и** пользовательские элементы управления **на** палитре **Web Tools** программы **QuarkXPress. (В** верхнем ряду находятся **инструменты image Map,** о которых рассказывалось в предыдущей главе)*

Создание блока формы

Хотя большинство форм содержит комбинацию кнопок, полей со списками и полей для ввода, сама форма содержится в прямоугольном блоке, называемом *блоком формы,* которая создается с помощью инструмента Form Box, расположенном прямо под инструментами Image Map на палитре Web Tools. Первым из этих инструментов является Form Box. Другой инструмент в раскрывающемся меню Form Box называется File Select.

Можно догадаться, процесс создания блока формы очень похож на операцию рисования любого другого блока в QuarkXPress. Ниже приведены пошаговые инструкции этой операции.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Form Box.
2. Поместите указатель мыши туда, где нужно разместить форму. (Поля внутри формы добавляются позже).
3. Щелкните кнопкой мыши и перетаскивайте указатель до тех пор, пока не выделите соответствующую область формы. Блок формы выглядит точно так же, как только что созданный текстовый блок, за исключением визуального индикатора в правом верхнем углу в виде узнаваемого значка (рис. 39.2).

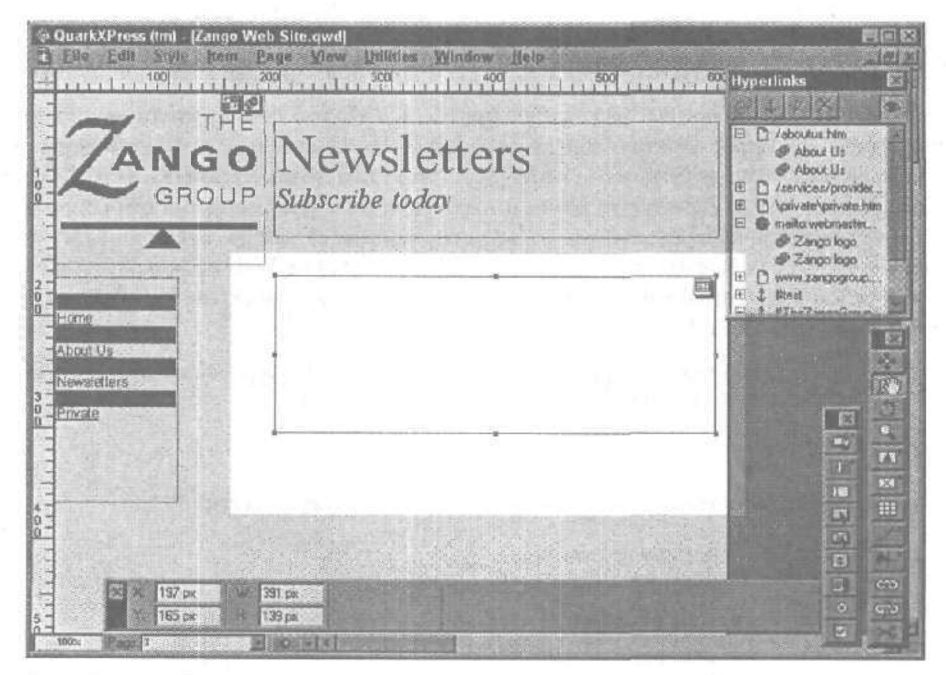


Рис. 39.2. ***Блок*** *формы,* ***добавленный*** *на* ***этот*** *Web-документ, выглядит* ***как обычный*** *текстовый блок,* ***за*** *исключением* ***индикатора в*** *правом верхнем углу*

4. Выберите команду Item⇨Modify, чтобы отобразить диалоговое окно Modify.
5. Перейдите на вкладку Form и в поле Name задайте название блока формы. На рис. 39.3 показана вкладка Form.



Рис. 39.3. Вкладка Form диалогового окна Modify

6. Теперь в раскрывающемся списке Method выберите способ передачи данных формы. Предлагаются такие варианты (Web-мастер подскажет, что является наилучшим вариантом в каждом случае).

- Параметр Get сообщает Web-броузеру, что данные из пользовательской формы нужно присоединить в конец URL-адреса конечного сценария или приложения.
- Параметр Post сообщает Web-броузеру, что данные из пользовательской формы нужно отправлять в сценарий или приложение отдельной транзакцией. Если из меню Method выбрать Post, то в раскрывающемся меню Encoding для данных формы нужно задать тип MIME. Подходящим вариантом может быть urlencoded, form-data и plain. Посоветуйтесь с Web-мастером вашей компании при выборе типа данных. (Получатель определяется на вкладке StreetPost диалогового окна Preferences, которое открывается с помощью команды Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинации клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>).
- В поле Action указывается сценарий с информацией о реакции (действии) страницы на получение информации, подтвержденной пользователем. Сценарий обычно пишется на таком языке, как Java, Perl или С и соответствует протоколу Common Gateway Interface (CGI).

За исключением, вероятно, первых нескольких полей, остальные опции на вкладке Form, без сомнений, вводят в замешательство. Не волнуйтесь. Этот набор параметров не должен пугать *только* опытного Web-мастера. QuarkXPress может самостоятельно создать все составляющие формы. Она помогает вам в создании формы, снабжая подсказками, следуя которым можно получить рабочую форму. Единственное, что она не может, это подсказать, какую информацию вводить в поля. Почему? Да потому что, если между формой и пользователем возникает интерактивная связь, то без отправки команд на сервер, на котором хранится Web-страница, не обойтись. Команды зависят от вводимых в поля значений, т.е. от требований конечных пользователей. Сервер обрабатывает информацию с помощью CGI-протокола.

Итак, значит ли это, что нужно изучить Java только для того, чтобы заставить эту простую небольшую форму работать? Вовсе нет. С другой стороны, если поблуждать по Web, то можно найти достойные учебники по написанию сценариев CGI; в таких учебных пособиях обычно есть несколько сценариев, которые можно скопировать и вставить или загрузить в компьютер и использовать в QuarkXPress.



Блок формы также можно создать автоматически, нарисовав элемент управления формы (кнопку, меню и т.п.) в пустом месте Web-документа. QuarkXPress автоматически создает блоки формы вокруг выбранного элемента управления формы в соответствии с заданными настройками инструмента Form Box в диалоговом окне Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). Об элементах формы рассказывается далее в этой главе.

Создание текстового поля

С помощью инструмента Text Field можно создать поля, в которых пользователь вводит текст. В Web текстовые поля часто называются Name, Address, City и т.п. Пароли тоже вводятся в текстовые поля; для этой цели QuarkXPress 5 предоставляет пользователям возможность введения текста, который представлен на экране набором звездочек или маркеров в зависимости от броузера. Скрытые поля обрабатывают текст, но не отображают результат пользователю; он предназначен только для разработчика.

Чтобы в форму добавить текстовое поле, выполните следующие действия.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Text Field.

2. Поместите указатель *внутри* блока формы, затем щелкните кнопкой мыши и, не отпуская, перетащите указатель по форме, пока текстовое поле не станет нужного размера. **Помните:** в блоке формы текстовое поле должно помещаться полностью.
3. Откройте диалоговое окно Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> **или** <Ctrl+M>) **и перейдите** на вкладку **Form (рис.** 39.4).

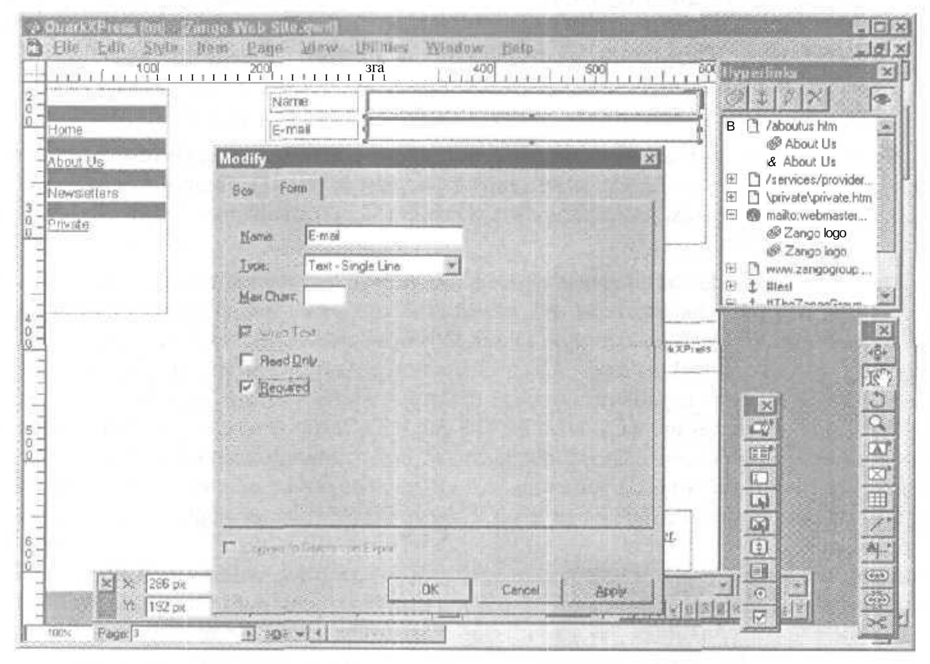


*Рис. 39.4. Вкладка **Form** для текстового поля, которое показано сверху*

4. *В* поле Name задайте имя, описывающее назначение поля. Например, если это поле адреса, введите, скажем, *Address* или *addr.*
5. В раскрывающемся списке Туре выберите один из следующих элементов.
   - Text — **Single** Line. **Эта** команда **позволяет пользователю ввести только одну** строку **текста,** например, **имя или** адрес.
   - **Text —** Multi **Line.** При использовании этой команды пользователь может ввести несколько строк текста. Такие типы полей обычно отводятся для дополнительных комментариев в поздравительных открытках.
   - **Password.** Этот элемент отображает текст в виде звездочек или маркеров, о чем рассказывалось выше.
   - **Hidden Field.** С помощью этого элемента на форме сохраняются данные, но они не отображаются в Web-броузере. Такие поля используются для подсчета посетителей, отправивших информацию формы, например, о типе броузера, с которым они работают, не отображая при этом пользовательское окно.
6. На вкладке Form также есть следующие параметры.
   - **Max Charts.** Задайте число в поле Max Chars, чтобы задать максимальное количество символов для элемента управления. Обратите внимание, что число не обя-

зательно должно соответствовать длине поля — в поле из 25 символов можно ввести 40 символов. Однако помните, что пользователи могут сделать ошибку и текст начнет выходить за диапазон символов, допустимый для поля.

- **Wrap Text.** Выставьте флажок этой опции, чтобы разбивать строки при вводе текста в текстовый блок на несколько строк. В противном случае набираемый текст начнет выходить за пределы поля и, при большом объеме текста, выйдет за область видимости.
- **Read Only.** Чтобы предотвратить редактирование пользователями содержимого поля, выставьте флажок опции Read Only. Этот элемент можно использовать для автоматического заполнения поля, например, URL или информацией, генерируемой сценарием в ответ на то или иное действие пользователя.
- **Requested.** Чтобы обязать пользователя заполнить поле, активизируйте параметр Requested. Если пользователь не вводит информацию в обязательное поле, броузер отображает сообщение об ошибке, заданное для текстового блока на вкладке Form диалогового окна Modify (см. рис. 39.3).

7. Щелкните на кнопке OK.



Создав поля, помните, что они не должны накладываться ни при каких обстоятельствах. На поля могут накладываться только скрытые поля, но они очень редко используются.

Создание формы отправки файла

С помощью инструмента File Selection можно создать поле формы, которое позволяет пользователям загружать файлы с локального компьютера на удаленный сервер. Когда пользователь щелкает на кнопке Browse, в Web-броузере появляется диалоговое окно Open File, в котором можно выбрать файл для загрузки. Указав файл, щелкните на кнопке Submit, и файл будет отправлен на удаленный сервер. Есть вероятность, что эта команда не будет задействоваться вообще. Но бывают случаи, когда это средство следует включить в страницу, например, для представления информации, в которой пользователи запрашивают программы, файлы изображений или музыку, или в частном случае, в котором спонсоры или провайдеры могут передавать файлы с помощью Web-страницы.

Чтобы создать элемент управления отправки файла, выполните следующие действия.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент File Selection.
2. Поместите указатель внутри блока формы. Щелкните и нарисуйте элемент управления для отправки, как в обычном текстовом блоке.
3. Откройте диалоговое окно Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) и перейдите на вкладку Form.
4. В поле Name укажите название элемента управления отправки файла (скажем, `/Music_MP3`).
5. Чтобы усовершенствовать элемент управления значением MIME, укажите приемлемые типы MIME в поле Accept. (Заметьте: типы MIME должны разделяться запятыми).
6. Щелкните на кнопке Required. При этом присоединенный файл загрузится с данными формы.
7. Щелкните на кнопке OK.

На рис. 39.5 показаны результаты работы инструмента File Selection.

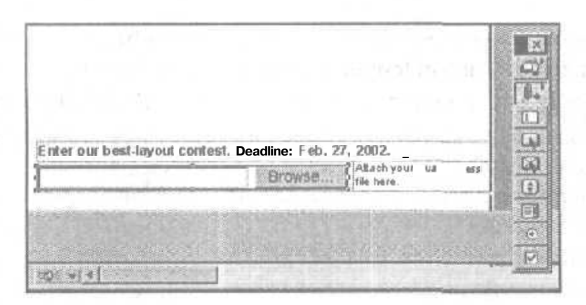


Рис. 39.3. Форма отправки файла для пользователя, созданная с помощью инструмента File Selection

Справка по типам MIME

Протокол MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) позволяет серверной или клиентской программе узнать, файл какого типа присоединен к данным, чтобы воспользоваться соответствующей программой для его открытия. В Windows и Mac используется одинаковая схема определения файлов и программ, а тип MIME позволяет перемещать файлы с одного компьютера на другой с помощью электронной почты и средствами Web. Среди наиболее часто используемых типов MIME следующие.

- text/plain, для обычного текста ASCII
- text/richtext, для файлов формата Rich Text Format
- text/tab-separated-values, для текстовых файлов с разделителями символами табуляции (часто экспортированными из процессоров электронных таблиц)
- text/html, для HTML-файлов
- text/xml, для XML-файлов
- text/css, для Cascading Style Sheet
- image/jpeg, для JPEG-файлов
- image/gif, для GIF-файлов
- image/tiff, для TIFF-файлов
- image/bmp, для растровой графики Microsoft
- image/png, для формата Portable Network Graphics
- image/x-pict, для формата PICT в Mac
- audio/mpeg, для звукового формата MPEG
- audio/w-wav, для звукового формата Microsoft
- audio/x-aiff, для звукового формата Apple
- audio/x-midi, для звукового формата MIDI
- video/mpeg, для видеоформата MPEG
- video/quicktime, для **файлов** QuickTime
- model/iges, для географических информационных файлов IGES
- model/vrml, для файлов Virtual Rendering Model Language
- application/msword, для файлов Microsoft Word
- application/excel, для файлов Microsoft Excel
- application/postscript, для файлов PostScript

* application/pdf, для файлов Portable Document Format(ЗВА)
* application/acad, для файлов Autodesk AutoCAD
* application/dxf, для файлов AudoCAD Drawing Interchange Format (DXF)
» application/macbinary, для двоичных файлов программ и сжатых файлов Apple
* application/macBinhex40, для сжатых файлов BinHex в Mac
* application/zip, для сжатых Zip-файлов
» application/xml, для XML-файлов
* application/xml-dtd, для файлов описания данных XML

Полный список типов MIME **можно** найти **по адресу** ftp://ftp.isi.edu/in-notes/iana/assignments/media-types/media-types . **А самый большой** перечень **их определений** находится по адресу www.ltsw.se/knbase/internet/mime.htp .

Создание кнопок и меню

QuarkXPress позволяет создавать на Web-странице несколько типов кнопок и меню, в которых пользователь может выбирать команды. Процесс создания и тех, и других довольно прост.

Кнопки с текстом и изображением

Как показано на рис. 39.6, инструмент Button позволяет создавать два типа кнопок: Submit и Reset. Скорее всего, после создания нужных форм эти кнопки будут использоваться чаще всех остальных. Кнопка Submit используется для отправки информации, введенной пользователем на Web-странице, на удаленный сервер. Кнопка Reset просто отменяет выполненное действие; если пользователь допустил ошибку или решил изменить указанную на форме информацию, он может щелкнуть на кнопке Reset, и вся введенная информация сотрется. Обычно эти кнопки располагают рядом друг с другом.

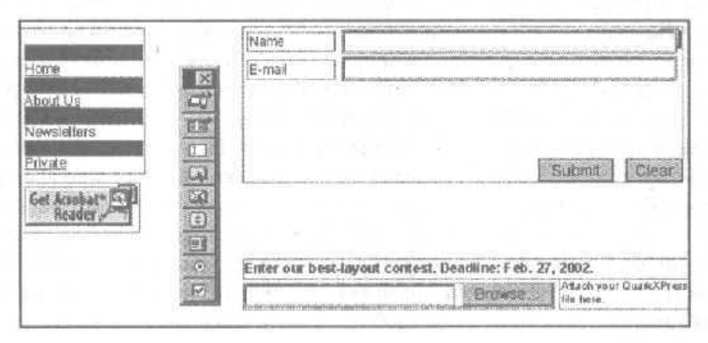
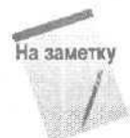


Рис. 39.6, ***Кнопки с текстом (Submit и Clear) и кнопка*** *с изображением* ***(Get Acrobat Reader)***

Чтобы создать кнопку Submit или Reset, выполните следующие действия.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Button.
2. Поместите указатель внутри блока формы, затем щелкните и потащите, чтобы нарисовать кнопку. Размер кнопки изменять не нужно; он автоматически изменяется во время ввода названия кнопки с помощью инструмента Content. (Инструмент Button является специальным типом текстового блока).

3. Откройте диалоговое окно Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) и перейдите на вкладку Form. На этой вкладке в поле для имени введите название кнопки. Сценарий CGI воспринимает это название, чтобы связать кнопку с командой.
4. В раскрывающемся меню Type выберите либо Submit, либо Reset.
5. Щелкните на кнопке OK.



Сценарий CGI, привязанный к блоку формы, в которой есть кнопки, содержит код, активизирующий функции подтверждения и отмены действий. Сценарий должен обратиться к каждой кнопке по ее названию, указанному на вкладке Form.

Чтобы создать кнопку с изображением, выполните следующие действия.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Image Button.
2. Поместите указатель в том месте блока формы, где следует разместить кнопку с изображением, затем щелкните и потащите, пока изображение не станет желаемого размера.
3. Откройте диалоговое окно Get Picture (команда File⇨Get Picture или комбинация клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>) и импортируйте файл изображения, который нужно использовать в качестве кнопки. Это изображение отображается в правом верхнем углу блока.
4. Откройте диалоговое окно Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>) и в поле Name на вкладке Form задайте название кнопки.
5. В диалоговом окне Modify перейдите на вкладку Export.
6. На вкладке Export из раскрывающегося списка Export As выберите графический формат. В результате на вкладке отобразятся те или иные параметры, в зависимости от выбранного графического формата. На ваш выбор предлагаются три варианта.
   - **JPEG.** При выборе формата JPEG предлагается ввести описание изображения в поле Alternate Text. Если рисунок по каким-либо причинам не отображается в броузере пользователя (обычно недостаточно памяти), то вместо рисунка отобразится введенный в поле текст. Затем в раскрывающемся меню Image Quality выберите параметр, от Lowest (низкое разрешение, но быстрая загрузка) до Highest (высокое разрешение, но медленная загрузка). И, наконец, выставьте флажок опции Progressive, чтобы изображение отображалось как последовательно загружаемое JPEG-изображение; этот параметр следует активизировать только при работе с очень большими файлами. Последовательно отображаемый JPEG-файл представляется на экране построчно, а не сразу. Если этот параметр не активизирован, то большие изображения могут смутить пользователя, поскольку на загрузку подобного рисунка может понадобиться несколько секунд, а иногда даже минут.
   - GIF. Выбрав формат GIF, в поле Alternate Text снова предлагается ввести описание изображения. Выставьте флажок опции Use Dithering, чтобы представить изображение несколько размытым. Также активизируйте параметр Use Interlacing, чтобы задать чересстрочное отображение рисунка. В последнюю очередь выберите палитру цветов из раскрывающегося списка Color Palette. Лучше всего выбрать цвета, безопасные в Web. Тогда цвета рисунка одинаково отобразятся в различных платформах. Но можно задать палитру Windows, Adaptive (рисунок отображается в соответствии с цветами, доступными на данном мониторе) или Mac OS. GIF является наилучшим форматом для большинства кнопок, поскольку предназначен для небольших рисунков, которые быстро загружаются на экране.

- PNG. Формат Portable Network Graphics (PNG) — это новый формат, который поддерживается только новыми версиями броузеров. Параметры для формата PNG такие же, как и для GIF, кроме одного дополнительного. На вкладке для экспортирования PNG-графики можно дать команду броузеру отображать рисунок либо как True Color, либо Indexed Color. При выборе параметра True Color отобразится максимальное количество цветов, поддерживаемое данным монитором. Индексированные цвета позволяют применять размытие изображения или определять чересстрочную загрузку, выставив флажки опций Use Interlacing и Use Dithering, соответственно.

7. Щелкните на кнопке OK.

Если сценарии CGI привязаны к блоку формы, то изображение можно использовать в качестве кнопки для отправки информации, как любую другую кнопку.

Переключатели, флажки, раскрывающиеся меню и списки

Существуют четыре типа кнопок, которые пользователь выбирает с заранее заданными параметрами: переключатели, флажки, раскрывающиеся меню и списки, У каждого из вышеперечисленных элементов свое предназначение.

Группа переключателей позволяет пользователю выбрать из списка значений только одно. Например, группу переключателей можно использовать для определения приблизительного возраста пользователя или, как показано на рис. 39.7, для указания типа подписки.

Когда пользователь выбирает один переключатель, все остальные переключатели в группе становятся неактивными.

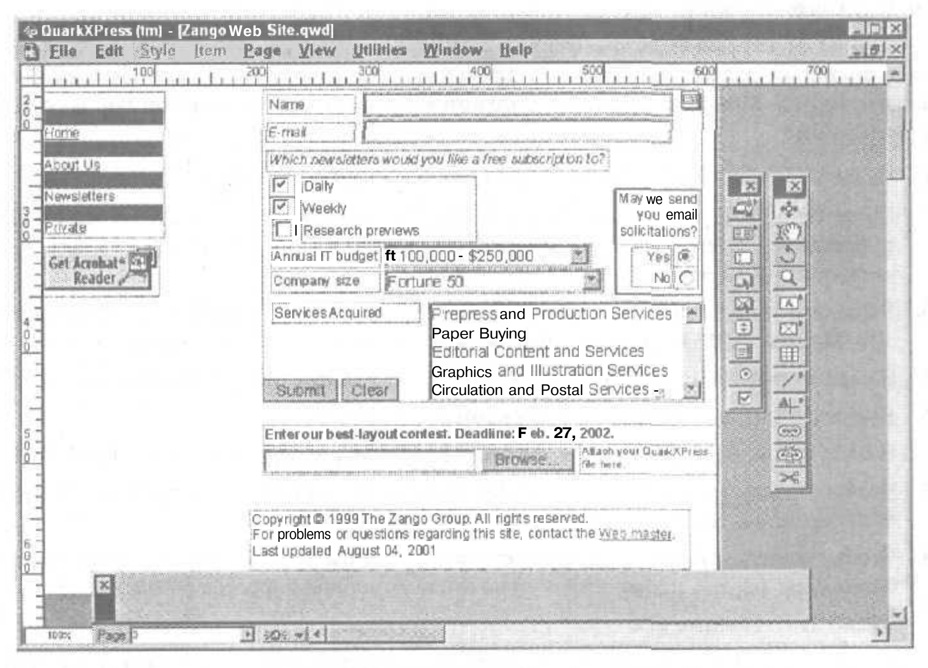


Рис. 39.7. Примеры различных типов кнопок на форме: текстовые поля (Name и E-mail), флажки (параметры подписки), переключатели (раздел разрешения), раскрывающее меню (Annual IT budget и Company size) и списки (раздел Services Acquires)

Чтобы на форму добавить группу переключателей, выполните следующие действия.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Radio Button.
2. Поместите указатель в том месте формы, где нужно разместить переключатель, затем щелкните и потащите, чтобы создать выделение для каждой кнопки.
3. Выделите один из переключателей и в меню Item выберите команду Modify или нажмите <⌘+M> или <Ctrl+M>. В диалоговом окне Modify перейдите на вкладку Form,
4. Из раскрывающегося списка Type выберите Radio Button (если этот параметр еще не выбран).
5. Переключатели с одинаковым названием попадают в одну группу. Поэтому выберите название для группы переключателей и укажите его в поле Group.
6. Введите текстовое значение для выделенного переключателя в соответствующем поле. Это значение передастся в сценарий CGI.
7. Повторите пункты 1–6, чтобы создать нужное количество переключателей в группе.
8. Чтобы задать переключатель по умолчанию, выделите его и в меню Item выберите Modify. В открывшемся диалоговом окне Modify перейдите на вкладку Form и выставьте флажок опции Use as Default.
9. Если при посещении формы обязательно должен быть выбран один из переключателей, активизируйте параметр Required в диалоговом окне Modify. Конечно, параметр Required использовать не нужно, если задана опция Use as Default, поскольку по крайней мере один из переключателей — заданный по умолчанию — всегда будет выбран, даже если другие остаются неактивными.
10. Щелкните на кнопке OK,

В отличие от переключателей, флажки можно использовать для всех видов работ. Они могут применяться для ответа на вопрос, для создания списка или даже активизации функции обработки формы. Кнопки с флажками создаются так же, как и переключатели, но с небольшим различием.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Checkbox Button.
2. Поместите указатель мыши в том месте формы, в котором нужно разместить кнопку с флажком, затем щелкните и, потащив указатель, отметив область для каждой кнопки с флажком.
3. Выделите один флажок и из меню Item выберите команду Modify (комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>); в диалоговом окне Modify перейдите на вкладку Form,
4. В раскрывающемся меню Type выберите параметр Checkbox (если он еще не выбран).
5. Введите название для кнопки с флажком в поле Name.
6. В поле Value укажите значение флажка. Это значение передается в сценарий CGI.
7. Чтобы указать, что элемент с флажком должен быть выбран при первом отображении Web-страницы, активизируйте опцию Initially Checked.
8. Чтобы указать, что один из параметров с флажком должен быть выбран, перед отображением формы, в диалоговом окне Modify поставьте флажок Required.
9. Щелкните на кнопке OK.

В этой книге раскрывающиеся меню упоминаются довольно часто. Теперь у вас есть возможность создавать собственные раскрывающиеся списки, воспользовавшись инструментом Pop-up Menu на палитре Web Tools. В QuarkXPress 5 также можно создавать поля со списками. В чем разница? Вкратце, раскрывающееся меню позволяет выбирать только один эле-

мент из списка, в поле со списком — который выглядит как текстовая область с многострочным текстом — можно выбрать несколько элементов.

Чтобы в форму добавить раскрывающееся меню или список, выполните такие действия.

1. На палитре Web Tools выберите инструмент Pop-up Menu или List Box.
2. Поместите указатель в том месте (внутри блока формы), где должно располагаться раскрывающееся меню, затем щелкните и потащите указатель, чтобы нарисовать раскрывающийся список или поле со списком. Убедитесь в том, что нарисованная область не выходит за пределы блока формы.
3. В меню Item выберите команду Modify; в открывшемся диалоговом окне Modify перейдите на вкладку Form.
4. В поле Name укажите название раскрывающегося списка. Если раскрывающееся меню нужно преобразовать в поле со списком или наоборот, это можно сделать в раскрывающемся меню Type.
5. В списке Menu выберите элемент из раскрывающегося меню или щелкните на кнопке New, чтобы создать новый. На рис. 39.8 показано диалоговое окно, которое открывается при создании нового списка раскрывающегося меню. В диалоговом окне Edit Menu введите название меню и щелкните на кнопке Add, чтобы создать запись в раскрывающемся меню или поле со списком; заполните поля Name (название, которое отобразится в меню или поле) и Value (которое обрабатывается с помощью CGI-сценария). Повторите эти действия для всех элементов в создающемся меню или списке. Для элементов, которые должны быть активизированы по умолчанию, воспользуйтесь параметром Use as Default. При работе с полем со списком обратите внимание на параметр Navigation Menu; активизируя его, вы преобразовываете поле со списком в список гиперссылок вместо обычных элементов. По окончании добавления элементов меню или списка, щелкните на кнопке OK, чтобы вернуться на вкладку Form,

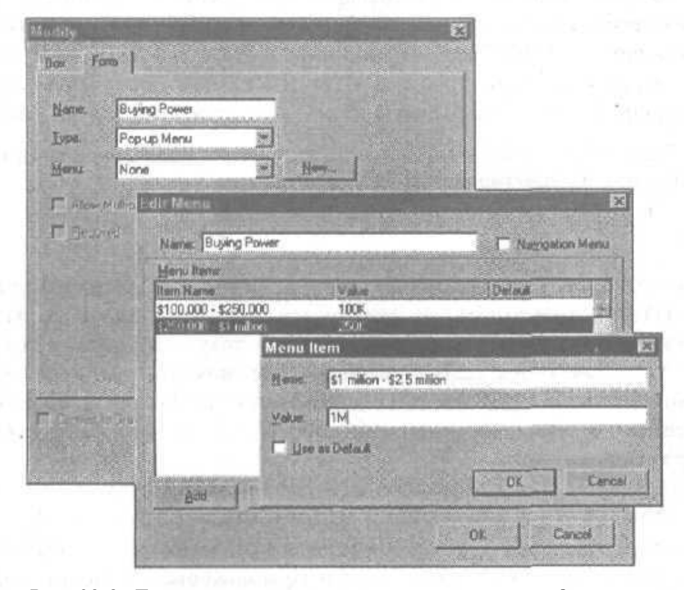


Рис. 39,8. Диалоговые окна, открывающиеся при создании элементов раскрывающегося меню. Эти диалоговые окна и диалоговые окна для поля со списком очень похожи

6. При работе с полем со списком выставьте флажок опции Allow Multiple Selections, чтобы пользователи имели возможность выбирать несколько элементов в списке.

7. Чтобы быть уверенным в том, что пользователь выбрал хотя бы один элемент в списке, активизируйте параметр Required.

8. Щелкните на кнопке OK.

Элементы раскрывающихся меню и полей со списками также можно создать или отредактировать из диалогового окна Menus, которое вызывается командой Edit⇨Menus. На рис. 39.9 показано это диалоговое окно. (Диалоговые окна, которые открываются при щелчке на кнопке New и Edit, показаны на рис. 39.8).

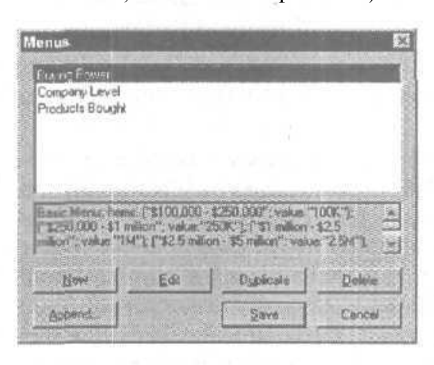


Рис. 39.9. Диалоговое окно Menus используется для создания и редактирования элементов списков

Работа с XML

Самым сложным нововведением в QuarkXPress является поддержка XML. XML — структурированный язык, который трактует содержимое документа как данные; в результате с информацией можно работать, как с базой данных. Инструменты XML в QuarkXPress позволяют трактовать документы QuarkXPress как источник баз банных XML, которые объединены в Web-страницы, PDF-файлы, компакт-диски и т.д. Язык XML также используется для создания различных версий представления информации, находящейся в файле QuarkXPress.



В QuarkXPress 5 интегрировано надстройку Avenue.Quark, предназначенную для создания и редактирования XML-документов.

Уникальным в XML является его расширяемость и гибкость. Дескрипторы или метки для различных типов содержимого (которые называются *дескрипторами типа данных,* или DTD) создаются, основываясь на том, что должно входить в документ. Затем в коде определяется, что происходит с каждым типом маркированного содержимого, учитывая специфику публикации, ее внешний вид и т.п. Сравните его с более жестко задаваемыми кодами HTML и PDF, где нельзя изменить дескрипторы, а внешний вид определяется строго заданным набором элементов программирования.

Код XML подобен HTML в том смысле, что в нем используются дескрипторы, заключенные в угловые скобки (<and>), а команды и метки начинаются открывающим дескриптором (например, `<standardHeader>`) и заканчиваются закрывающим (</standardHeader>). Комментарии начинаются с символов < ! - - и заканчиваются символом >, а пользовательские команды и описания начинаются с <? и заканчиваются ?>. Не нужно пытаться вникнуть в то, почему это так, — просто, просматривая документ, помните, что существуют различные XML-коды.



В DTD можно определить несколько типов содержимого с собственными типами и правилами их определения. Они называются *ветвями.* Например, есть ветвь Author Information и ветвь customerList, и в обеих ветвях представлен дескриптор Name. Необходимо знать, какая ветвь с дескриптором Name будет обрабатываться, поскольку XML автоматически не распознает контекстное содержимое.



При использовании XML может возникнуть необходимость в помощи Web-разработчика, инженера или других программистов. Чтобы понять назначение XML в QuarkXPress, разработчики страниц и XML-эксперты должны ознакомиться с документацией в формате PDF, поставляемой вместе с QuarkXPress 5: обратитесь к файлу avenue.quark.pdf, который расположен в подпапке XTesnsions Documents корневой папки QuarkXPress и файлу Tutorial.pdf подпапки avenue.quark Tutorial корневой папки QuarkXPress.

Создание XML-документа

Первым этапом в создании документа XML является получение описаний типов данных (DTD), необходимых QuarkXPress для создания любого файла XML. (Исключением являются шаблоны XML, разработанные для создания файлов Microsoft eBook; в пакет QuarkXPress входит шаблон Modifies eBook, в котором есть необходимые DTD). Когда файл DTD (у которого расширение .dtd) готов, воспользуйтесь командой File⇨New⇨XML или нажмите комбинацию клавиш <Shift+⌘+X> или <Ctrl+Shift+X>, чтобы открыть диалоговое окно, показанное на рис. 39.10. Выберите Custom, xml, чтобы создать новый шаблон. Чтобы за основу взять собственноручно созданный шаблон, выберите его, а не шаблон Custom.xml. Шаблоны хранятся в подпапке Templates корневой папки QuarkXPress. Хотя файлы DTD можно хранить в другом месте, неплохо поместить копии исходных файлов в эту папку.

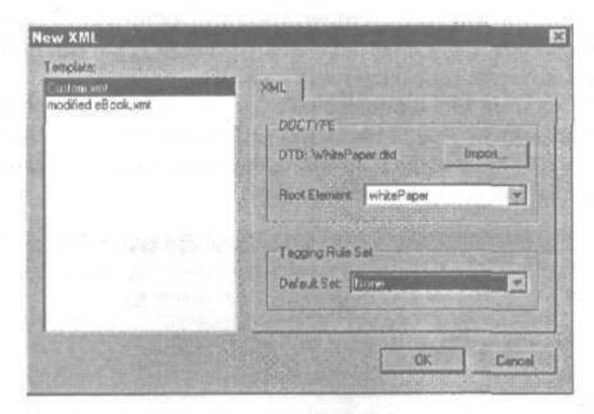


Рис. 39.10. Диалоговое окно New XML

Одним из параметров окна является Root Element (Корневой элемент), т.е. начало XML-дерева, которое в дальнейшем разрастается новыми элементами. Это должен быть основной стиль или дескриптор, используемый в документе, В другом параметре определяется набор правил задания кодов, если это учтено в DTD, который становится набором меток для элементов, используемых по умолчанию, в документах QuarkXPress. Правила применения кода можно задать, воспользовавшись командой Edit⇨Tagging Rules, в появившемся диалоговом окне, показанном на рис. 39.11. В диалоговом окне указаны XML-дескрипторы, определенные в DTD. Доступные дескрипторы выделены черным цветом, а нерабочие дескрипторы отображены серым цветом. Выделите дескриптор и щелкните на кнопке New Rule, чтобы

связать определенные стили или форматирование текста с дескриптором. При этом базе данных XML сообщается, что, например, текст со стилем абзаца Caption является элементом, который должен описываться дескрипторами заголовка XML.

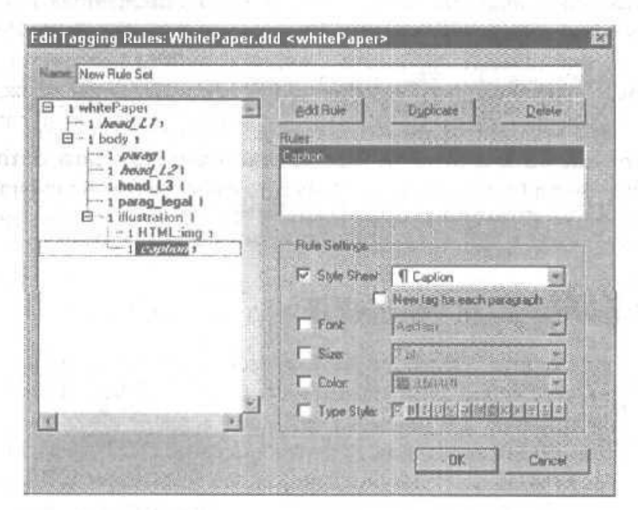


Рис. 39.11. Диалоговое ***окно Edit Tagging Rules***

Можно указать, как дескрипторы обрабатываются и отображаются на экране, с помощью вкладки avenue.quark диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). На рис. 39.12 показана описанная вкладка. В разделе Show Tagged Content находятся две кнопки, с помощью которых выбираются цвета кода и обычного текста, а кнопка Marker Text позволяет выбрать цвет скобок, в которые заключен текст с кодом.

На вкладке также представлена опция Enable Dynamic Content Update, при активизации которой текущие XML-документы постоянно обновляются при обновлении документа QuarkXPress. Но, если этот параметр включен, производительность значительно понижается, поэтому в некоторых случаях его нужно отключить.

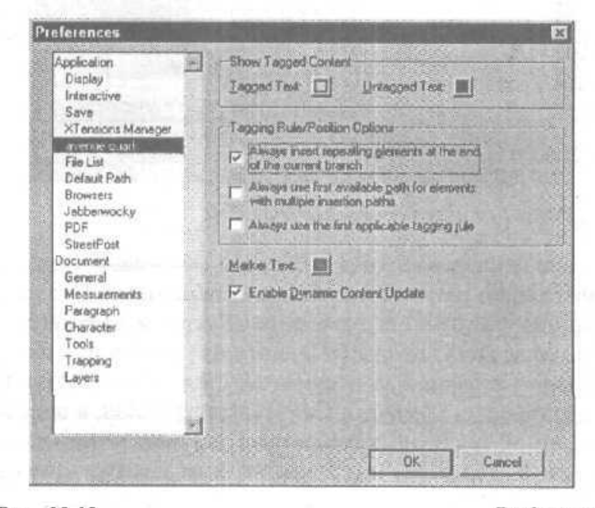


Рис. 39.12. Вкладка avenue.quark диалогового окна Preferences

Наконец, на вкладке avenue.quark заданы три настройки применимости дескрипторов.

- **Always insert repeating elements at the end of the current branch.** Если выставить флажок этой опции, то любой элемент DTD, отмеченный как повторяющийся, добавляется в конец текущей ветви. (Таковы обычные настройки). Если этот параметр не выбран, то при помещении текста в повторяющийся элемент предлагается задать позицию нового повторяющегося элемента вручную (как новое вхождение набора текста <Text>) на палитре XML Workspace, описанной далее в этой главе.
- **Always use first path for elements with multiple insertion paths.** При активизации этого параметра QuarkXPress для элемента с несколькими правилами используется первое из правил DTD. Например, если в DTD задано, что элемент `<Paragraph>` создается как в конце текущей ветви, так и после нового элемента `<Sidebar>`, то при активизированном текущем параметре используется любое из первых правил. Если для этого параметра не выставить флажок, то при добавлении элемента на палитру XML Workspace появится специальное сообщение.
- **Always use the first applicable rule.** Если выбран этот параметр, то используется первое правило кода, если между правилами возникает конфликт. В противном случае, при добавлении элемента на палитру XML Workspace появится сообщение.

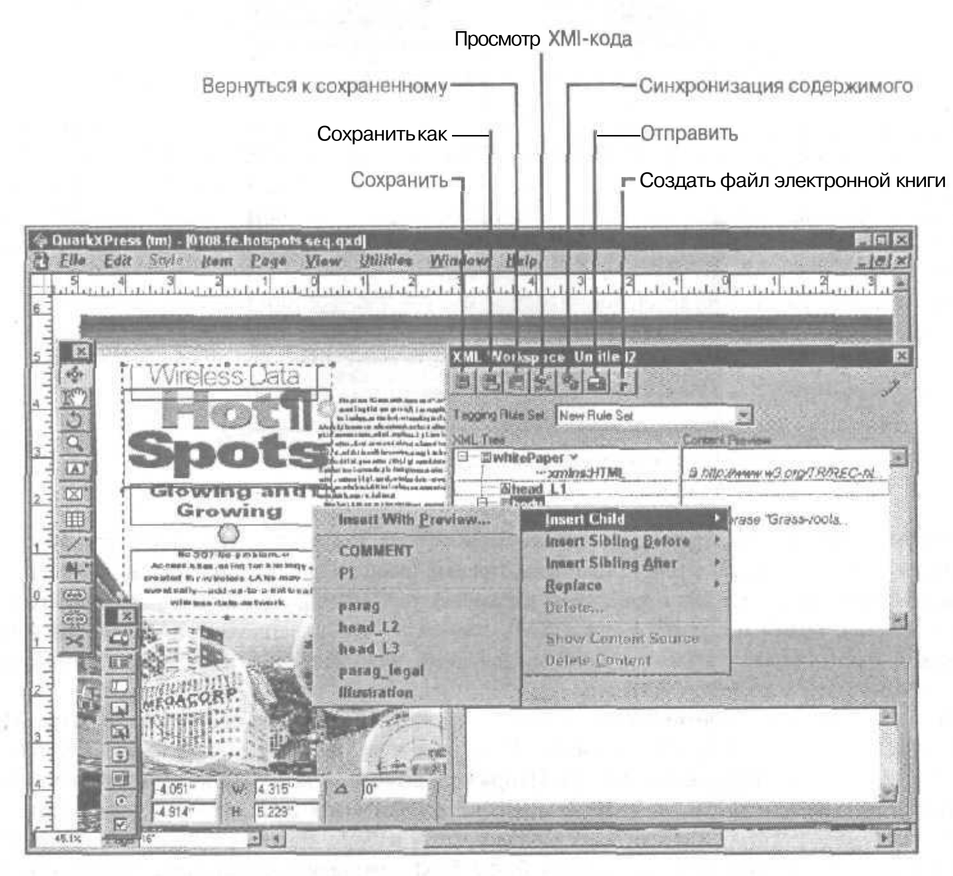


Рис. 39.13. Палитра XML Workspace и контекстное меню для элемента XML

По окончании редактирования настроек в диалоговом окне New XML щелкните на кнопке OK, в результате чего откроется диалоговое окно XML Workspace (рис. 39.13). В нем выполняется большая часть работы по получению XML-документа.

На палитре XML Workspace представлены дескрипторы, заданные в DTD, а также дерево XML — используемые дескрипторы и их отношения с другими ветвями. Существуют три основных вида отношений: родительские, дочерние и отношения между потомками одного родителя. При использовании комбинации <Control>+щелчок или при щелчке правой кнопкой мыши на элементе XML появится контекстное меню, показанное на рис. 39.13. С помощью команд этого меню можно вставить новый элемент в каждой ветви, добавленной в XML-документ. Таким образом, если в документе несколько статей, нужно создать копии дескрипторов или целой ветви для каждой статьи. Можно добавить сестринский элемент (на одном уровне в ветви перед или после выбранного элемента) или дочерний (обычно, нижестоящий элемент). Также можно добавить комментарий. Контекстное меню отображает допустимые элементы DTD с заданными настройками. На рис. 39.34 предлагается обзор дерева XML, показанного на рис. 39.13, с добавленным элементом parag.



Рис. 39.14. Измененное дерево XML с добавленным кодом

Чтобы добавить весь текст в текстовый блок, соответствующий XML-элементу, нажмите <⌘> или <Ctrl> и потащите текстовый блок, предварительно выбрав инструмент Item. Чтобы добавить текст, выделите его с помощью инструмента Content, нажмите и удерживайте клавишу <⌘> или <Ctrl> и потащите его к XML-элементу. Чтобы в элемент XML добавить графический блок, предназначенный для изображений, нажмите <⌘> или <Ctrl> и потащите графический блок к элементу XML.

Текст в этом блоке, соответствующий всем правилам набора, заданного на палитре XML Workspace, добавляется в XML-элемент. У вас могут возникнуть определенные проблемы при частом применении стилей абзацев. Например, абзацы, в которых используется таблица стилей Drop Cap или Body No Indent, могут не добавиться в XML-элемент, даже если они считаются частью статьи. Почему так? Потому что в наборе правил расстановки дескрипторов определяется только текст со стилем Body Text, который должен быть добавлен в тип parag XML, Поэтому правила расстановки кодов нужно задавать так, чтобы охватить все

необходимые стили. (Если в раскрывающемся меню Tagging Rule Set выбрать None, то весь текст добавится в любой выбранный XML-элемент).

Эти действия применяются для всех элементов, которые нужно добавить в XML-документ. По окончании воспользуйтесь командой Save или Save As в зависимости от того, нужно сохранить копию документа или нет. Не забудьте сначала щелкнуть на кнопке Synchronize Content, если на вкладке avenue.quark диалогового окна Preferences параметр Enable Dynamic Content Update не активизирован. А в диалоговом окне Save As выставьте флажок опции Save XML as Standalone — при этом DTD копируются в файл XML и становятся доступными для других программ. Это облегчает совместное использование файлов, поскольку вам не нужно беспокоиться о несовместимости DTD-файлов.

Код XML также можно просмотреть, щелкнув на кнопке Preview XML, и отобразить XML-документ в Web (на вкладке StreetPost диалогового окна Preferences). Также на основе данных XML можно создать файл Microsoft eBook, щелкнув на кнопке Create eBook. При создании подобных файлов в одноименном формате рекомендуется использовать шаблон eBook, поскольку с помощью DTD, поставляемых вместе с ним, желаемый результат отображается всегда.



Windows не распознает расширения файлов .xml и .xmt, создаваемые **QuarkXPress** для **XML-файлов** и шаблонов **соответственно.** Поэтому нельзя щелкнуть на **них** два раза, чтобы **автоматически** запустить **QuarkXPress. Их необходимо** открыть непосредственно из **QuarkXPress.**

Когда данные XML переданы для отображения в Web, Web-мастер или другой технический эксперт отобразит данные в Web, сохранит на компакт-диске или другой среде создание публикаций, использующей для создания различных документов основу в виде XML-форматированных данных.



Если палитру XML Workspace закрыть, **то** фактически, закроется **и XML-**документ. Чтобы открыть его **снова,** воспользуйтесь командой File⇨Open, **комбинацией** клавиш <⌘+O> **или** <Ctrl+0> **и выберите** нужный **XML-файл.**

Палитра Placeholders

В QuarkXPress появилась новая палитра, которая называется Placeholders; она активно используется при работе с XML-данными. По правде говоря, у этой палитры немного больше возможностей, чем описывается в DTD-определениях в XML-файле или шаблоне; кроме того, она позволяет выбирать отображение XML-маркеров в документе QuarkXPress. Эта палитра показана на рис. 39.15.

Воспользуйтесь опцией Select File Containing DTD, чтобы открыть файл, содержащий DTD, которые затем отобразятся на палитре. Также для открытия XML-файла или шаблона в QuarkXPress можно воспользоваться кнопкой Select XML.

Создание последовательностей в документах

В QuarkXPress добавлено новое средство, с помощью которого можно создавать последовательности элементов в обычных и Web-документах — обычно формы с гиперссылками. Последовательности создаются на палитре Sequences (команда View⇨Show Sequences), Работать с этой палитрой (рис. 39.16) невероятно просто.

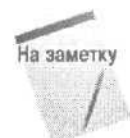


Рис. 39.15. Палитра Placeholders

1. Щелкните на кнопке New Sequence, чтобы создать последовательность. Название последовательности можно отредактировать, воспользовавшись кнопкой Edit Name.
2. Выделите первый элемент в последовательности с помощью инструмента Item или Content и на палитре Sequences щелкните на кнопке Add Item.
3. Повторите действия п. 2 для каждого элемента последовательности.
4. Воспользуйтесь кнопками Move Up и Move Down, чтобы изменить порядок элементов в последовательности. Чтобы удалить элемент, щелкните на значке Delete (X в Windows и корзина в Mac).



Рис. 39.16. Палитра ***Sequences***



В последовательность нельзя добавить строку или неподходящий блок. Подобные элементы в группе удаляются из последовательности автоматически.

Чтобы отобразить элемент, выберите его на палитре и щелкните на кнопке Go To. Если при этом удерживать клавишу <Option> или <Alt>, то название кнопки изменится на Go To Next, с помощью которой можно легко переходить от одного элемента к другому.

Если в последовательности изменить элемент, не забудьте щелкнуть на кнопке Synchronize Sequence, чтобы обновить в QuarkXPress информацию о всех элементах последовательности. Также можно щелкнуть на этой кнопке по окончании работы над проектом.

Так что же можно сделать с последовательностью? Элементы последовательности описываются кодом XML, о чем рассказывалось в предыдущих разделах — поскольку в XML-файле используются DTD, поддерживающие элементы в последовательности.

Резюме

В QuarkXPress входят наборы инструментов, которые позволяют добавлять интерактивность в Web-документы. Средства создания форм и кнопок идеально подходят для получения Web-форм, например, для создания форм заказа товаров и ввода демографических данных.

Кроме этих инструментов, QuarkXPress позволяет описать содержимое в документах QuarkXPress в виде кода XML, преобразовывая его в базу данных XML, из которой содержимое можно использовать в различных средах, со своим форматированием. Но инструменты XML в QuarkXPress — это только начало; база данных XML и инструменты для создания и публикации содержимого понадобятся для использования данных XML, взятых из документов QuarkXPress.

ГЛАВА 40

Экспорт документов в формат PDF

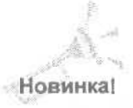
В этой главе...

- Понятие о файлах PDF
- Создание PDF-файлов в QuarkXPress
- Подготовка файлов PDF к печати
- Резюме

В эпоху цифровых технологий дизайнеры создают сложные документы с полноцветной графикой и сложной структурой. Иногда заказчики хотят издать один и тот же документ на бумажном носителе, записать на компакт-диске и разместить в Web — каждый со своими уникальными характеристиками представления конечному пользователю. Несмотря на то что документы создаются в профессиональных издательских приложениях, а данные переносятся в электронном виде, создание документа попрежнему сопряжено с проблемами совместимости и несоответствия графических форматов на последних стадиях реализации проекта.

Поскольку печать — довольно сложный и трудоемкий процесс, медленный ход работы над проектом при обработке сложных графических изображений и многочисленных шрифтов из исходных приложений делает даже самый простой документ громоздкой задачей допечатной подготовки. Но даже это не является решающим среди остальных проблем, таких как совместимость импортируемых файлов из одного приложения в другое или несовместимость различных платформ, а также использование различных устройств вывода. Различные версии шрифтов часто приводят к переформатированию текста, а макет может выйти при печати не таким, каким ожидалось. Размеры файлов часто огромны, из-за чего возникают задержки в печати и передачи файлов,

Профессиональные издатели разработали оригинальные способы решения этих проблем, но большинство из них не могут справиться с самыми сложными проблемами: достижение полноценной обработки документа любого уровня сложности, экономия времени и эффективное устранение неполадок.



Пользователи QuarkXPress предсказывали, что в QuarkXPress 5 войдут приложения Adobe Acrobat и Adobe Portable Document Format (PDF) Filter в виде отдельных надстроек. Надстройка уменьшает количество проблем, возникающих при создании документов, а именно: устраняет многие привычные конфликты при работе с файлами, позволяет уменьшить файлы больших размеров и эффективно решает производственные вопросы. Создание файлов PDF с помощью новых фильтров — это новое решение по отправке надежных, готовых не только для обычной или цифровой печати файлов, а также публикации в Internet.

Понятие о файлах PDF

Portable Document Format является форматом, основанным на том, что Adobe называется *Adobe imaging model* (Модель представления изображений Adobe), — системе представления изображений, независимой от устройства, подобной используемой в PostScript. Популярность использования формата PDF растет, поскольку файлы, сохраненные в нем, не зависят от используемых программ, операционных систем и аппаратного оборудования при создании и отображении файлов (рис. 40.1). Файл, преобразованный в формат PDF, может содержать все компоненты, которые обычно используются для его создания, в том числе текст, графику, шрифты, описания цветов и другие интерактивные элементы. Такими элементами могут быть гиперссылки, ролловеры, интерактивные поля форм, присоединенные файлы, звуки и видеоролики.

В документе PDF также может содержаться информация, передаваемая между программами. Кроме специфического представления, документ может содержать идентификационные и структурные элементы, что позволяет проводить поиск, редактирование или по-

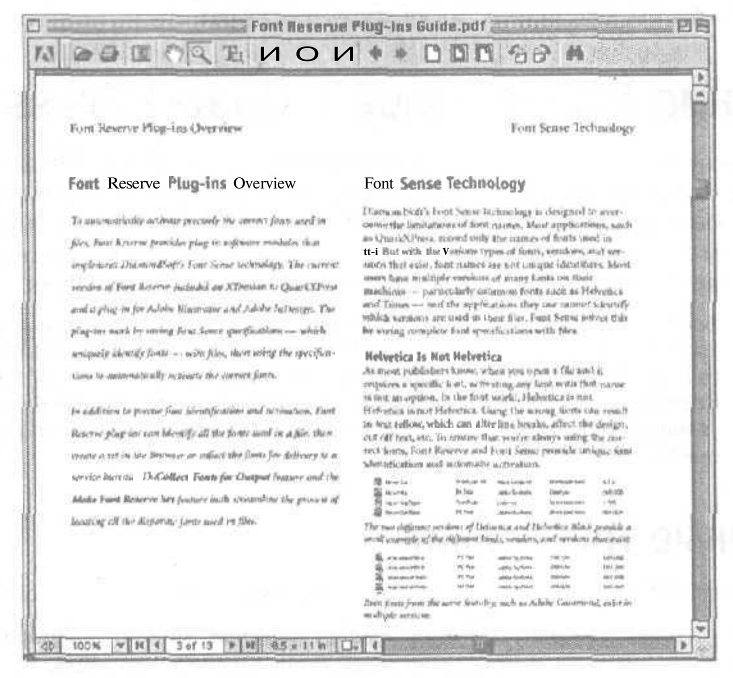


Рис. 40.1. Этот печатный буклет, представленный в формате PDF, легко просмотреть на экране и корректно напечатать. Созданный в QuarkXPressдля Mac, этот документ одинаково отображается как в Mac, так и в Windows

вторное использование данных. Именно структура PDF обуславливает его используемость для сохранения версий документа на различных этапах производственного процесса допечатной подготовки.

Пользователи файлов PDF знают, что при выборе формата PDF возникает меньше проблем, связанных с допечатной подготовкой, а также ускоряется производственный процесс подготовки материалов для Web. Основные преимущества использования Adobe PDF в издательском процессе заключаются в следующем.

- В файлах PDF соблюдается последовательность, поскольку документы отображаются в том виде, в каком они создавались для Web и для печати.
- В PDF предоставляется защита при передаче цифровых файлов, решается проблема недостающих шрифтов и предотвращается проблема несовместимости графических изображений.
- Работая с PDF, можно быть уверенным в том, что файлы воспроизводятся в таком же виде, как они отображаются или печатаются на разных платформах, независимо от приложения или устройства вывода. В то же время лежащий в основе структурный код документа доступен для обработки, что дает возможность редактировать документ.
- Для дизайнеров использование PDF обеспечивает удобство получения, проверки, архивации и цифрового использования документов. Файлы PDF можно использовать для печати с высоким разрешением, где требуется провести цветоделение и применить композитные цвета. Документы, предназначенные для цифрового применения, можно проиндексировать, организовать поиск, а также в них может содержаться видео, звуки и гиперссылки на другие PDF-документы и Web-узлы. Интерактивные PDF могут содержать формы, кнопки и ссылки на другие документы.

Создание PDF-файлов в QuarkXPress

Теперь, после рассказа о простоте использования и преимуществах PDF, давайте посмотрим на процесс создания файлов, а именно, PDF-файлов, с помощью нового фильтра, входящего в пакет QuarkXPress. Воспользовавшись Adobe Acrobat Distiller, который обычно применяется для создания PDF-файлов, можно экспортировать целый документ, несколько страниц или отдельную страницу документа в качестве PDF-файла из QuarkXPress.



Вдобавок к экспортированию PDF-файлов из QuarkXPress, также можно импортировать по одной странице из PDF в графический блок QuarkXPress. Обычно этот метод используется для вставки рекламы в публикацию, представленную в формате PDF (а не EPS), а импортирование их в графический блок QuarkXPress упрощает обработку PDF-данных во время работы. Более подробно об этом описано в главе 20.

Системные требования

Чтобы в QuarkXPress получить PDF-файлы, нужно иметь следующие средства.

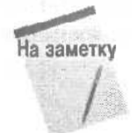
- Adobe Acrobat Distiller 3.0 или выше, которую можно приобрести на узле www.adobe.com. На время издания этой книги версия 5.0 стоила S249.
- Драйвер принтера PostScript, который можно загрузить по адресу www.adobe.com/support/downloads/main.html.

- Acrobat Distiller PPD нужно установить в подпапке PPD корневой папки QuarkXPress (команда Utilities⇨PPD Manager). Если на компьютере ее нет, скопируйте ее с компакт-диска с Acrobat.
- Фильтр PDF, который поставляется вместе с QuarkXPress, должен быть подключен в диалоговом окне XTensions Manager (команда Utilities⇨XTensions Manager).

Работая в Mac, отведите под QuarkXPress на 2 Мбайта больше памяти, чем обычно. Для этого выделите значок QuarkXPress и нажмите <⌘+I>. В меню Show выберите опцию Memory, затем воспользуйтесь полем Preferred Size, чтобы перераспределить память,

Определение пути расположения программы Distiller

Убедившись в том, что все необходимое программное обеспечение для экспортирования PDF-файлов установлено, необходимо указать QuarkXPress, где находится утилита Distiller и как ее следует использовать. Для этого выберите команду Edit⇨Preferences⇨Preferences или нажмите <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>, а затем в списке Application выберите параметр PDF. В разделе Acrobat Distiller щелкните на кнопке Select (Mac) или Browse (Windows), чтобы выбрать расположение вашей копии Adobe Acrobat Distiller. Щелкните на кнопке OK для сохранения внесенных изменений.



Средство **экспорта** в формат **PDF применимо только** для документов QuarkXPress, но не Web-документов, **полученных в QuarkXPress.**

Пошаговые инструкции: экспортирование страниц QuarkXPress в формат PDF

1. Выберите команду File⇨Export⇨Document as PDF (Файл⇨Экспорт⇨Документ в формат PDF), чтобы открыть диалоговое окно Export as PDF.
2. В поле Name (Имя) укажите имя PDF-файла.
3. В поле Pages (Диапазон) введите номер страницы или диапазон страниц, которые экспортируются. Как в других подобных полях, здесь можно указать номера страниц разделов (например, АЛ) или абсолютные номера страниц, указывающие положение страницы в документе (например, +1 для первой страницы, независимо от номера раздела). Чтобы быстро экспортировать все страницы документа — даже если номера страниц неизвестны — укажите в поле Pages значение All.
4. Если в документе используется стандартный или пользовательский разворот и его нужно отобразить в PDF, выставьте флажок опции Spreads (Развороты). В принципе, параметр Spreads не играет роли в экранных публикациях, поскольку сразу весь разворот увидеть нельзя.
5. Чтобы изменить стандартные настройки экспортирования документов (заданные в разделе PDF Preferences), щелкните на кнопке Options. Для изменения настроек воспользуйтесь диалоговым окном PDF Export Options — например, чтобы не внедрять шрифты в определенный PDF-файл. Завершив изменение настроек, щелкните на кнопке OK.
6. Чтобы создать файл PDF, щелкните на кнопке Save.



Для создания PDF-файлов **в QuarkXPress** не обязательно использовать средство экспорта. Действие можно осуществить старым способом: установите Adobe Acrobat в систему и поместите файл **Adobe** Distiller PPD вместе с другими PPD-файлами, затем выберите **в качестве** принтера Acrobat Distiller. Но экспорт в формате **PDF** в **QuarkXPress** 5 предлагает **больше** возможностей по настройке конечного вида документа.

Настройка PDF Filter

В PDF Filter имеется множество параметров, задаваемых как установки приложения; это значит, что они применяются ко всем новым создаваемым документам. В дальнейшем эти настройки можно изменить для отдельных документов в диалоговом окне PDF Export Options (Параметры экспорта в формат PDF). Элементы управления работают одинаково, независимо от того, вызываются они с помощью кнопки Options в диалоговом окне Export as PDF (команда File⇨Export⇨Document as PDF) или кнопки Options на вкладке PDF Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences, вкладка PDF). В диалоговом окне PDF Export Options представлены четыре вкладки, о которых рассказывается в следующих разделах.

Вкладка Document Info

Когда пользователи Mac выбирают Get Info, а пользователи Windows открывают диалоговое окно Properties для PDF-файла, отображается информация о том, кто создал этот документ и с какой целью. Эта информация указывается на вкладке Document Info (Сведения о документе) диалогового окна PDF Export Options (рис. 40.2). На ней предложены параметры Title (Название), Subject (Тема), Author (Автор) и Keywords (Ключевые слова).

Вкладка Hyperlinks

Если в документе QuarkXPress содержатся гиперссылки, списки и предметные указатели, их можно преобразовать в гиперссылки в PDF-файле. При щелчке на гиперссылке на страницах PDF отобразится соответствующий текст. Кроме того, можно преобразовать списки QuarkXPress, такие как оглавления, в закладки, которые отображаются сбоку PDF-документа и предназначены для упрощения навигации. Это значит, что после создания гиперссылок, автоматических списков и предметных указателей в QuarkXPress в PDF-файлах обеспечивается соответствующая интерактивность. На вкладке Hyperlinks (Гиперссылки) диалогового окна PDF Export Options, показанного на рис. 40.3, показаны элементы управления подобного конвертирования.

- Чтобы в PDF-файле присутствовали гиперссылки, выставьте флажок опции Include Hyperlinks. При этом не только списки и предметные указатели преобразуются в гиперссылки, но и подключаются гиперссылки, созданные в QuarkXPress (команда Style⇨Hyperlinks).
- Если списки созданы с помощью средства Lists (команды Edit⇨Lists, View⇨Show Lists), то их можно преобразовать в гиперссылки, активизировав параметр Export Lists as Hyperlinks (Представлять списки гиперссылками).
- Чтобы списки преобразовать в закладки (рис. 40.4), выставьте флажок опции Export Lists as Bookmarks (Представить списки закладками). Чтобы преобразовать один список, выберите переключатель Use List и укажите список из меню.
- Если в документе есть предметные указатели, созданные с помощью надстройки Index, и его элементы нужно преобразовать в гиперссылки, выставьте флажок опции Export Indexes as Hyperlinks (Представлять элементы указателя гиперссылками), Обратите внимание на то, что надстройка Index должна быть запущена.

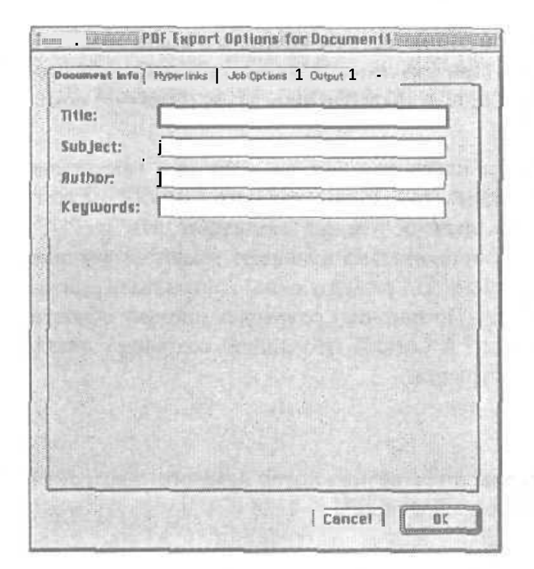
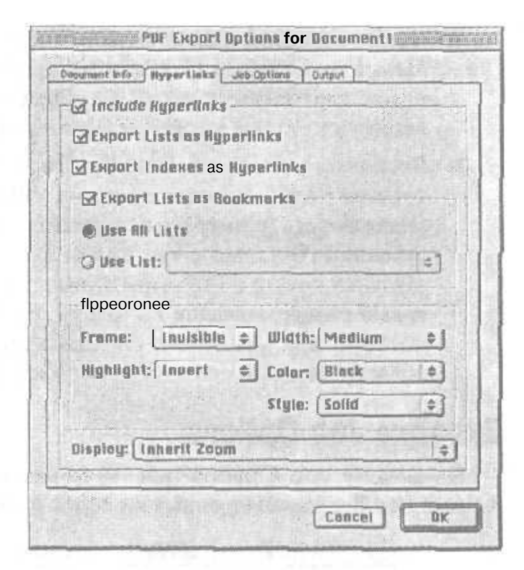


Рис. 40.2. Вкладка ***Document Info диалогового окна PDF Export Options***



Рис, 40.3. Вкладка ***Hyperlinks*** *диалогового окна* ***PDF Export Options***

- Для определения гиперссылок для пользователей — чтобы они знали, что на них можно щелкнуть — воспользуйтесь параметрами раздела Frame (Рамка). Здесь можно задать значения Width (Ширина), Color (Цвет) и Style (Стиль) для рамки вокруг гиперссылки.

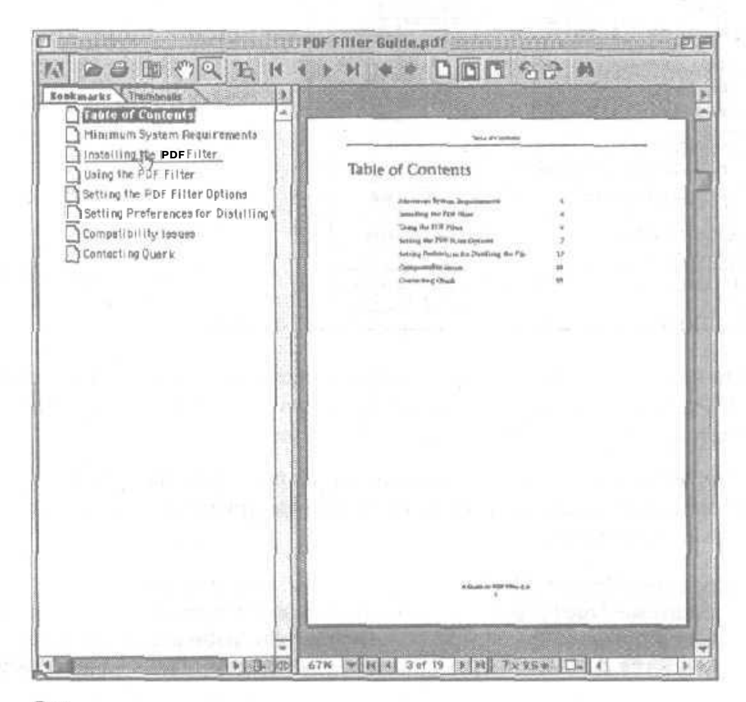


Рис. 40.4. В этом документе список оглавления преобразован как в закладки (слева), так и в гиперссылки (на главной странице)

- Чтобы изменить внешний вид гиперссылки, когда на ней щелкают, воспользуйтесь элементами раздела Highlight (Выделение). При значении None гиперссылка не изменится; параметры Invert (Инвертировать), Outline (Контур) или Inset (Вставка) соответствуют различным типам выделения.
- Воспользуйтесь меню Display (Вид), чтобы настроить вид закладок при изменении размера или масштабировании PDF-документа. Если выбрать Inherit Zoom (Наследовать размер), то закладки отобразятся в том же масштабе, что и PDF-страницы. Остальные три параметра непропорционально изменяют масштабирование закладки вместе с PDF-страницами: Fit Window (По размеру окна) настраивает одинаковый размер закладок и страниц; Fit Width (По ширине) сохраняет ширину области закладки при изменении масштаба страниц; Fit Length (По длине) сохраняет длину области закладки при изменении масштаба страниц.

Вкладка Job Options

На вкладке Job Options (рис. 40.5) вам предлагается возможность изменить настройки Acrobat Distiller для внедренных шрифтов и сжатых изображений.

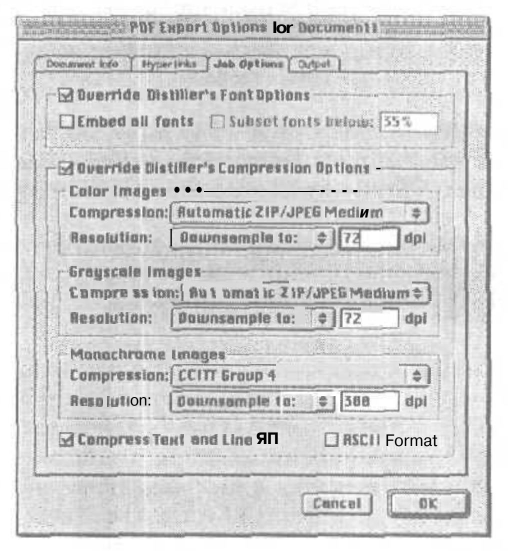


*Рис. 40.5. Вкладка **Job Options** диалогового окна **PDF Export Options***

Чтобы настроить внедренные шрифты, прежде всего выставьте флажок опции Override Distiller's Font Options (Игнорировать параметры шрифтов Distiller). При этом активизируются два параметра управления внедренными шрифтами.

- Чтобы получить файл PDF без файлов шрифтов — обычно является необходимым требованием при отправке документа — активизируйте параметр Embed All Fonts (Внедрить все шрифты).



Средство Embed All Fonts теоретически поддерживается всеми внедряемыми шрифтами TrueType и Type 1, но на самом деле оно не внедряет шрифты TrueType. Большинство экспертов рекомендует избегать использования шрифтов TrueType в документах, предназначенных для преобразования в формат PDF.

- Чтобы поддерживать небольшой размер файлов PDF при внедрении шрифтов, следует запретить Distiller включать весь набор символов шрифтов в PDF-файл. Для этого вы-

ставьте флажок опции Subset Fonts Below (Только следующие шрифты). Задайте порог используемых символов, для которых создается подмножество — например, при стандартных настройках 35%, если в документе используется меньше 35% символов шрифта, создается отдельное подмножество. Если в рабочий процесс входит редактирование текста с помощью инструмента PDF Touchup Text в Adobe Acrobat, вероятно, этот параметр следует отключить, поскольку, чтобы отредактировать текст, Acrobat должен располагать любыми символами шрифта.



В Mac при замене шрифтов Acrobat Distiller шрифтами Mac OS файл PostScript значительно увеличивается. Чтобы смягчить подобный эффект, настройте параметры сжатия изображения, не изменяя параметры шрифтов, поскольку они не являются взаимозависимыми.

Чтобы изменить настройки сжатия PDF-файла, выставьте флажок опции Override Distiller's Compression Options (Игнорировать параметры сжатия данных Distiller). При этом на вкладке Job Options активизируются следующие элементы управления.

- В разделах Color Image (Цветное изображение) и Grayscale Image (Полутоновое изображение) с помощью меню Compression (Сжатие) можно указать сжатие для всех цветных изображений и всех изображений, созданных в оттенках серого, в PDF-файлах. Если выбрать Automatic, Distiller подбирает оптимальные параметры. Если в изображении присутствуют неразрывные гладкие оттенки, то задается JPEG-сжатие для 8-битных полутоновых изображений и для 8-битных, 16-битных и 24-битных цветных изображений. Если в изображении присутствуют резкие цветовые переходы, то используется Zip-сжатие для 2-битных, 4-битных и 8-битных полутоновых изображений; 8-битных индексированных цветных изображений; 4-битных, 16-битных и 24-битных цветных изображений. При выборе другого параметра можно вручную задать степень сжатия (High (Высокое), Medium High (Средне высокое), Medium Low (Среднее низкое) или Low (Низкое)). Более подробная информация о типах сжатия приведена в следующей врезке.
- В меню и полях Resolution (Разрешение) разделов Color Images и Grayscale Images задается интерполяция изображений для PDF. В каждом из разделов можно выбрать Average Downsampling To или Bicubic Downsampling To и указать разрешение в точках на дюйм. При печати разрешение на экране должно быть в полтора-два раза больше линиатуры растра. Для экранных презентаций высокое разрешение предпочтительнее только в тех случаях, когда при просмотре приходится увеличивать масштаб PDF-документа. В разделе, посвященном Acrobat, узла www.adobe.com приведена более подробная информация о специальных разрешениях изображения для работы с профессиональными принтерами.



Чтобы ускорить процесс конвертирования документов в формат PDF, выберите параметр Average Downsampling Чтобы получить лучшее качество изображения в цветовых переходах, выберите опцию Bicubic Downsampling

- В разделе Monochrome Images (Черно-белые изображения) также можно задать параметры сжатия и интерполяции. В меню Compression указывается тип сжатия: CCITT Group 4, CCITT Group 3, Zip или Run Length для всех монохромных изображений (см. следующую врезку). В меню Resolution задайте тип интерполяции изображения (с помощью параметров Average Downsampling и Bicubic Downsampling и указав значени в точках на дюйм (dpi)). Значение dpi, указываемое для монохромных

изображений, должно быть таким же, как и разрешение устройства вывода. Заметьте, что параметр Average Downsampling может вызвать проблемы с отображением монохромных изображений.

- Выставьте флажок опции Compress Text and Line Art (Сжимать текст и картинки), чтобы использовать Zip-сжатие для всего текста и одноцветных рисунков (таких как объекты Bezier) в документе. При этом в PDF-файле сохраняются все детали.
- Чтобы экспортировать PDF-файл в формате ASCII вместо бинарного, активизируйте параметр ASCII Format. Преимущество использования ASCII в том, что впоследствии PDF-файл можно открыть и редактировать в текстовом редакторе. Но файлы ASCII больше по размеру, поэтому данный параметр используется, если это действительно необходимо, скажем, по требованию сервисного бюро.

Подготовка файлов PDF к печати

Подготовив документ QuarkXPress к печати, создайте его PDF-версию, отправьте ее на печать; в типографии файлы подкорректируют и на их основе получат печатные формы, пленки или цифровые копии. PDF-файл предоставляет достаточно возможностей для проведения незначительного редактирования текста, переопределения цветов и выполнения цветоделения; редактирование конечных изображений не требует привлечения исходного файла приложения. Один PDF-файл можно использовать для различных типов печатных устройств. Файлы PDF устраняют необходимость создания нескольких версий файла для различных целей. Например, один PDF-файл можно использовать для вывода на цветном лазерном принтере, в офсетной печати, для записи на компакт-диск и размещения на Web-узле.

В PDF-файлах могут применяться цветовая заливка, технологические цвета, цветоделение, переходы, треппинг и т.д. В отличие от файлов PostScript, которые должны обрабатываться в своей среде, PDF-файлы не зависят от контекста. Это значит, что любую страницу или диапазон страниц можно отдельно обработать или заменить. Преимущество заключается в том, что несколько PDF-документов можно объединить в один файл, упрощая обработку откорректированных страниц.

Понятие о методах сжатия

Выбор метода сжатия для цветного, монохромного изображений и изображений в оттенках серого *в* формате PDF осуществляется предельно легко — выберите нужные параметры в диалоговом меню Job Options. Главное — знать, что нужно выбрать. Проанализируйте изображения, к которым определенный тип сжатия применяется наилучшим образом, а затем выберите тот вариант, который подходит для большинства изображений в документе.

- Zip-сжатие подходит для черно-белых и цветных изображений с повторяющимися фрагментами (это копии экрана или обычные картинки, созданные в графических редакторах).
- JPEG-сжатие идеально подходит для фотографий с непрерывными цветовыми оттенками. При использовании JPEG-сжатия файлы получаются меньшего размера, чем при работе с Zip-сжатием, поскольку в нем отбрасываются "лишние" детали изображения, что приводит к понижению его четкости.
- CITT-сжатие применяется для черно-белых или 1-битных изображений. Сжатие Group 4 подходит для большинства монохромных изображений, а Group 3 следует применять к PDF-документам, которые будут передаваться по факсу электронным способом.
- Наилучшие результаты при работе со сжатием Run Length получаются при его применении к изображениям с областями сплошного черного или белого цвета.



Работники типографии при получении файлов обычно печатают пробные оттиски, чтобы выявить возможные проблемы. Чтобы избежать потенциальных проблем, можно воспользоваться рядом надстроек независимых производителей для получения пробных оттисков исходных файлов и файлов PostScript Таким образом вы можете убедиться, что в них содержатся все необходимые шрифты и изображения. Проверьте, чтобы в документе присутствовали и были корректно созданы все элементы; это очень важно при создании PDF-файлов.

Практически все изменения, вносимые в типографии, можно выполнить, используя программу Acrobat. Важнее всего то, что любые изменения осуществляются в одном-единственном PDF-файле, при этом не используются другие ресурсы. Вам не нужно вносить изменения а потом снова импортировать файл для печати. Таким образом, понижаются временные затраты на допечатную подготовку и повышаются шансы появления скрытых ошибок.

Настройка параметров печати PDF-документа

При создании PDF-версии документа, предназначенной для печати, а не для публикации в Web, необходимо обратить внимание на параметры вкладки Output (Вывод) диалогового окна PDF Export Options (рис. 40.6). Настройку параметров можно выполнять при экспортировании файла, щелкнув на кнопке Options в диалоговом окне Export as PDF (команда File⇨Export⇨Document as PDF) или в соответствующих настройках, щелкнув на кнопке Options вкладки PDF диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences). Параметры этой вкладки предназначены для настройки файла описания принтера, опций цветоделения, использования OPI и определения меток совмещения и обрезки. Они полностью идентичны элементам управления диалогового окна Print.



Рис. 40.6. Вкладка Output диалогового окна PDF Export Options



Параметры вкладки Output соответствуют опциям диалогового окна Print, о котором речь шла в главе 35.

Использование PDF в допечатной подготовке

Хотя компания Adobe несколько лет готовила формат PDF для допечатной полготовки, многие издатели по-прежнему отправляют в типографии файлы QuarkXPress вместе с файлами шрифтов и изображений. Намного проще — продолжать работать с Quark XPress, но создать один PDF-файл и отправить его в сервисное бюро или типографию. Вот как это выглядит.

- Графический дизайнер создает документ QuarkXPress, включает в него изображения только для размещения (FPO), загруженные с Web-узла, и экспортирует весь документ в PDF-файл, Все средства управления печатью, заданные в QuarkXPress, уже внедрены в документ.
- Комментарии OPI, заданные в файле PostScript, включены в файл PDF, поэтому изображения с высоким разрешением можно добавить в процессе работы непосредственно перед печатью.
- Затем PDF-файл отдается в типографию, что экономит время и усилия, необходимые на отправку и получение документа.
- Когда файл PDF получен, в производственном отделе сразу же получают пробные оттиски, поскольку все компоненты находятся в одном компактном пакете и их можно увидеть на экране.
- Редактирование текста можно выполнять в PDF-файлах.
- В документе PDF сохраняются настройки печати, заданные в исходном приложении. Он позволяет провести допечатную подготовку и вставить изображения высокого разрешения, полученные отделом печати. Затем он выводится на окончательную печать. Эта несколько длительная процедура, но теперь, когда PDF-формат проверен несколько раз на правильность, беспокоиться о сбоях при печати не стоит. Старые фотонаборные устройства, несмотря на свою дороговизну, почти повсеместно заменены новыми аппаратами, поддерживающими PDF, и очень похожи на принтеры для получения пробных оттисков. Поэтому теперь большинство сервисных бюро и коммерческих типографий принимают PDF-файлы, на основе которых производят бумажные копии документов. И их число постоянно растет.

Резюме

Adobe PostScript — стандартный язык печатных технологий для получения высококачественных бумажных документов, поэтому не удивительно, что PDF, основанный на PostScript, очень быстро стал использоваться почти повсеместно. Не зависимый от устройства вывода формат PDF гарантирует, что документы всегда напечатаются с наивысшим качеством, получаемым практически на любом устройстве.

Независимо от того, где и как документ будет использоваться в дальнейшем, настройки PDF являются основными догмами для работников типографий и сервисных бюро. Использование QuarkXPress для создания документа в формате PDF для оптимизации производственного процесса является необходимостью, вызванной бурным развитием отрасли. С новым фильтром PDF в QuarkXPress можно почувствовать все преимущества использования PDF-документов при подготовке файлов к печати.

За пределами программы

ЧАСТЬ



В этой части...

Одно из самых главных преимуществ QuarkXPress — это функциональная расширяемость с помощью надстроек. С их помощью программа получает новые, доселе недоступные возможности. Не только разработчики Quark занимаются создание дополнительных надстроек для своего детища, но и многие независимые компании, программные продукты которых очень часто приходятся "кстати" при решении специфических задач.

Вся прелесть надстроек состоит в полной интеграции их в структуру программы так, что на первый взгляд даже и не скажешь, выполняется операция с помощью средств настройки или основной программы. При этом новые опции добавляются не только в меню, но и диалоговое окна, палитры и даже инструменты.

Но надстройки — это не единственный способ добавления функциональности в базовую программу. В Мас вы можете создавать так называемые сценарии — небольшие программы, которые обходятся исключительно средствами QuarkXPress. Основное предназначение сценариев — автоматизация часто решаемых задач.

В этой части рассказано, как надстройки и сценарии при правильном использовании облегчают жизнь дизайнеру при разработке макетов разного уровня сложности. В ней вы также найдете описание множества надстроек, доступных для использования в QuarkXPress.

ГЛАВА 41

В этой главе...

Подготовка к работе

Управление надстройками

Резюме

Использование надстроек

Если вы уже давно работаете с QuarkXPress, то иногда сталкивались с задачами, которые она не силах решить. Вероятно, это задачи связаны с выводом на печать, импортированием файлов, созданных в Photoshop, или построением пользовательской палитры с избранными командами. Таких возможностей QuarkXPress не предоставляет, но не стоит огорчаться. Надстройки вступают в силу там, где заканчиваются возможности QuarkXPress — буквально сотни коммерческих надстроек и постоянный поток новых появляются с новой версией QuarkXPress. Множество бесплатных надстроек можно также найти в Web — одни производства Quark, другие — независимых разработчиков и частных лиц.

В этой главе рассказывается о том, как установить, настроить свойства и параметры надстроек в QuarkXPress с помощи средства XTensions Manager. Во врезке приведены сведения о надстройках, которые можно найти в Web. Бесплатные и демонстрационные версии надстроек вы найдете на прилагаемом к этой книге компакт-диске.

Надстройка для QuarkXPress: краткая история

В первые годы популярности QuarkXPress завоевала устойчивое место в издательской индустрии благодаря широким возможностям и практичным интерфейса. Чем больше люди работали с ним, тем больше он им нравился. Как только Quark расширяла свои текущие возможности, сразу появлялись запросы на новые. Вскоре стало очевидно, что если бы в программе реализовывались все запросы на новые средства, то программа получилась бы невообразимо громоздкой. Попытка всем угодить привела бы к обратному эффекту. С другой стороны, если бы специализированные инструменты для узкопрофильных издательств стали бы недоступны для пользователей QuarkXPress, то полезность программы существенно бы уменьшилась. Что же делать?

Основатель Quark Тим Джилл (Tim Gill) предложил разумную идею- Он решил создать приложение QuarkXPress с открытой программной архитектурой, которая позволяет разработчикам добавлять специализированные возможности

в QuarkXPress с помощью дополнительных программных модулей (надстроек). Сегодня практически в каждой программе есть встраиваемые функциональные модули, но в то время дополнительное программное обеспечение было новой неиспробованной концепцией. Разработчики Quark на свой страх и риск начали свою программу использования надстроек. Учитывая способ создания, эти компоненты программы получили название надстроек. Предоставив разработчикам программ возможность создавать специализированные надстройки, программисты Quark смогли сосредоточиться на разработке функциональных средств основной программы. С надстройками QuarkXPress становилась программой, где каждый может найти нужные ему инструменты. QuarkXPress остается при этом нетребовательной к оперативной памяти, выделенной для нее.

С ростом продаж QuarkXPress по всему миру спрос на надстройки тоже рос. И с увеличением количества доступных надстроек QuarkXPress становилась идеальным решением для издателей, особенно при создании публикаций с высоким качеством, где раньше — без надстроек — пользователи QuarkXPress терялись и не знали как поступить. Не секрет, что QuarkXPress достигла успеха по всему миру в основном благодаря надстройкам.

Подготовка к работе

Это может звучать необычно, но нужно, по крайней мере, запускать несколько надстроек при каждом запуске QuarkXPress. Если вы сами устанавливали QuarkXPress 5 и выбрали выборочный вариант инсталляции, то, наверное, обратили внимание на то, что надстройки QuarkXPress можно было не устанавливать. (Фактически, при установке надстроек определяются дополнительные модули, которые запускаются при запуске QuarkXPress).

Установка надстроек вместе с QuarkXPress

На рис. 41.1 в диалоговом окне показаны параметры выборочной установки, которые позволяют инсталлировать дополнительные модули, поставляемые вместе с QuarkXPress. Если выбрать этот тип установки и отметить все надстройки, перечисленные в списке, то около 25 файлов надстроек разместятся в папке Xtensions, находящейся в корневой папке QuarkXPress. Среди надстроек, возможно, есть такие, которые, никогда не будут использоваться (например, Jabberwocky, предназначенная для импортирования псевдотекста), фильтры, позволяющие импортировать файлы WordPerfect и Microsoft Word, хотя встречаются и чрезвычайно полезные функции (например, индексирование и экспортирование HTML-данных).



Рис. 41.1. Параметры выборочной установки позволяют задать надстройки, которые устанавливаются вместе с QuarkXPress. Рекомендуется устанавливать все доступные модули

На рис. 41.2 показано, как выглядит папка XTension после установки программы, если надстройки устанавливались в полном объеме. Кроме папки XTension во время установки приложения в корневой папке самого приложения создается еще одна папка, которая называется XTension Disabled. Если надстройки не устанавливались, они помещаются в папку XTension Disabled.

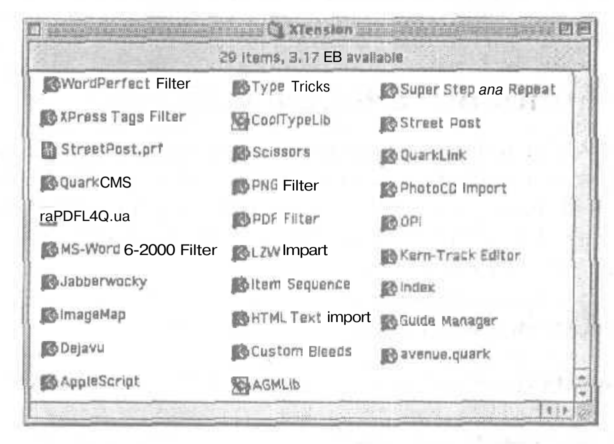
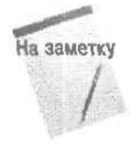


Рис. 41.2. После установки QuarkXPress в папку XTension корневой папки помещаются все выбранные надстройки



В QuarkXPress до версии 4 можно было сохранять надстройки либо в папке XTension, либо в корневой папке QuarkXPRess. Но в версиях 4 и 5 загружаются только те надстройки, которые сохранены в папке XTension.

Определение загружаемых надстроек

Когда QuarkXPress загружается, появляется диалоговое окно QuarkXPress Environment, показанное на рис. 41.3, которое позволяет просмотреть, какие модули загружаются вместе с программой. Это рабочие надстройки, обеспечивающие QuarkXPress дополнительными возможностями. Чтобы открыть диалоговое окно Environment в QuarkXPress для Mac, нажмите

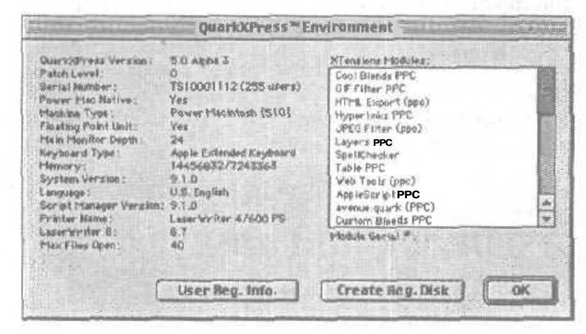


Рис. 41.3. В диалоговом окне QuarkXPress Environment приведена информация о версии QuarkXPress, рабочем компьютере и загруженных надстройках

клавишу <Option> и из меню Apple выберите команду About QuarkXPress. В Windows нажмите клавишу <Alt> и выберите Help⇨About QuarkXPress.



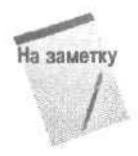
Чтобы увидеть, какие надстройки загружены, можно запустить средство XTensions Manager из меню Utilities. Отмеченные в списке Enable надстройки являются активными (загруженными) в текущий момент.

Установка дополнительных модулей

При загрузке из Web или покупке новых надстроек все, что нужно сделать, это перетащить файл в папку Xtensions, находящуюся в корневой папке QuarkXPress. В некоторых коммерческих продуктах есть программы установки, которые автоматически размещают надстройки в папку Xtensions. (Такие программы часто устанавливают в папку System в Mac или Windows другие файлы). В любом случае, если QuarkXPress запущена, ее нужно перезапустить, чтобы подгрузить надстройки и воспользоваться ими в работе. На рис. 41.4 показана палитра, которую добавляет надстройка Index в QuarkXPress во время работы. Надстройку можно отключить, переместив ее в папку XTension Disabled или воспользовавшись средством XTensions Manager (меню Utilities).



Рис. 41.4. При использовании надстройки Index, которая поставляется вместе с QuarkXPress, палитра Index позволяет помечать слова и автоматически генерировать форматированный предметный указатель



Разработчики надстроек часто предоставляют демонстрационные версии своих продуктов на компакт-дисках (раздают на выставках или рассылают по электронной почте) и на своих Web-узлах. Иногда это полные версии надстроек с ограничением использования по времени. В других случаях они изменяют саму QuarkXPress на демонстрационную версию, в которой нельзя сохранять или печатать оригиналы. Поработав с такими надстройками, отключите их, чтобы вернуть QuarkXPress в обычный режим работы.



В QuarkXPress 5 нельзя запустить надстройки, написанные для предыдущих версий QuarkXPress. Надстройки, поставляемые с QuarkXPress, уже обновлены до новой версии. Чтобы обновить надстройки независимых производителей, обратитесь к ним в отдел поддержки.

Исправление ошибок при загрузке надстроек

Если определенные надстройки не загружаются при запуске, то появится предупреждение с их списком. Щелкните на названии надстройки, чтобы узнать возможную причину, и на опции About, чтобы получить дополнительную информацию о настройке (скажем, узнать версию и разработчика). В окно предупреждения XTension Loading Error (Ошибки загрузки надстройки) добавлены следующие кнопки.

- Ignore (Игнорировать). Щелкните на этой кнопке, чтобы запустить QuarkXPress без загрузки надстроек, перечисленных в списке.
- **Manager (Менеджер надстроек).** Щелкните на этой кнопке, чтобы отобразить диалоговое окно XTension Manager, в котором можно изменить текущий набор надстроек или создать новый.
- **Don't show this dialog again (Не показывать больше это окно).** Щелкните на этой опции, чтобы больше не выводить предупреждение, если при запуске QuarkXPress возникают проблемы с загрузкой надстроек.

Управление надстройками

Чтобы облегчить управление загружаемыми надстройками, без необходимости перемещать файлы из папки в папку, QuarkXPress предлагает воспользоваться менеджером надстроек. В настройках этого диалогового окна указывается поведение менеджера надстроек, и предоставляется возможность просматривать надстройки, которые загружаются каждый раз при запуске QuarkXPress.

Настройка свойств XTensions Manager

Свойства средства XTensions Manager представляются параметрами приложения. Это значит, что они являются стандартными настройками для всей программы. Если внести изменения в свойства менеджера надстроек (независимо от того, открыт документ в окне программы или нет), то эти изменения вступят в силу при следующем запуске QuarkXPress. Чтобы ознакомиться со свойствами менеджера надстроек, выберите Edit⇨Preferences⇨Preferences (комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Alt+Shift+Ctrl+Y>). Затем в разделе Application щелкните на опции XTensions Manager (рис. 41.5).

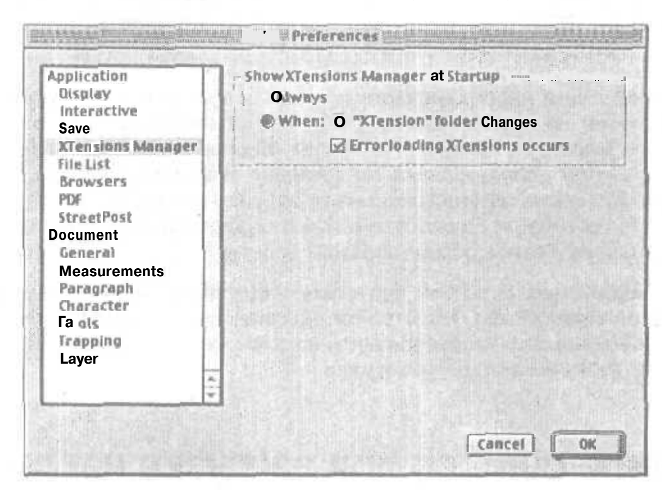


Рис. 41.5. Свойства XTensions Manager позволяют открывать менеджер надстроек каждый риз при запуске QuarkXPress, при добавлении или удалении файлов из папки XTension или при появлении сообщения об ошибке загрузки надстройки

Настройте свойства менеджера надстроек с помощью следующих параметров.

- **Выставьте опцию Always (Всегда), чтобы диалоговое окно XTensions Manager открывалось каждый раз при запуске QuarkXPress,** Этот параметр используется в сервисных бюро и других организациях, которые работают с документами клиентов с различными запросами. Когда окно XTensions Manager открыто на экране, можно загрузить, создать или изменить определенный набор надстроек, а также включить или отключить отдельные надстройки в текущем наборе.
- **Выставьте параметр When (По условию), если нужно, чтобы диалоговое окно XTensions Manager открывалось при определенный обстоятельствах, задаваемых двумя другими параметрами.** Выставьте флажок опции "XTensions" Folder Changes, чтобы открывать XTensions Manager, когда надстройки добавляются или удаляются из каталога XTension с момента последнего запуска QuarkXPress. Выставьте флажок опции Error Loading Xtensions Occurs, чтобы открывать XTensions Manager, если при запуске QuarkXPress возникают проблемы с загрузкой надстроек.



Каждый раз, когда при запуске QuarkXPress нужно отобразить диалоговое окно XTensions Manager, нажимайте пробел независимо от настроек XTensions Manager.

Работа с XTensions Manager

Независимо от того, много или мало надстроек загружаются вместе с QuarkXPress, вероятно, не все они понадобятся вам при каждом использовании QuarkXPress. Не все пользователи, работающие с QuarkXPRess, используют одни и те же надстройки. Вместо того чтобы загружать ненужные надстройки, воспользуйтесь окном XTensions Manager, чтобы создать загрузочные наборы надстроек. Некоторые пользователи QuarkXPress могут использовать XTensions Manager, чтобы создать отдельные наборы для дизайна страницы, редактирования и коррекции пробных оттисков. Отдельная рабочая группа может создать загрузочный набор для каждого класса пользователей QuarkXPress. Например, художник, создающий макеты, может воспользоваться набором дизайнерских и типографских надстроек, а редактор текста требует для работы другой набор со специфическими возможностями.

Изменение надстроек на лету

В любое время, когда нужно изменить загруженные надстройки, из меню Utilities выберите команду XTensions Manager. Чтобы загрузить надстройку, щелкните в столбце Enable, чтобы выставить флажок напротив нее, как показано на рис. 41.6. Чтобы отключить надстройку, щелкните в столбце, чтобы снять флажок. Щелкните на кнопке OK, чтобы закрыть диалоговое окно XTensions Manager, затем перезапустите QuarkXPress, чтобы внесенные изменения вступили в силу.

Использование наборов надстроек

Для работы с определенными проектами или клиентами, требующими конкретные надстройки, задайте соответствующие наборы для любых видов работ. Затем выберите эти наборы из меню Set (Набор) диалогового окна XTensions Manager, щелкните на кнопке OK и перезапустите QuarkXPress, чтобы подгрузить указанные надстройки. В QuarkXPress предлагаются следующие стандартные наборы.

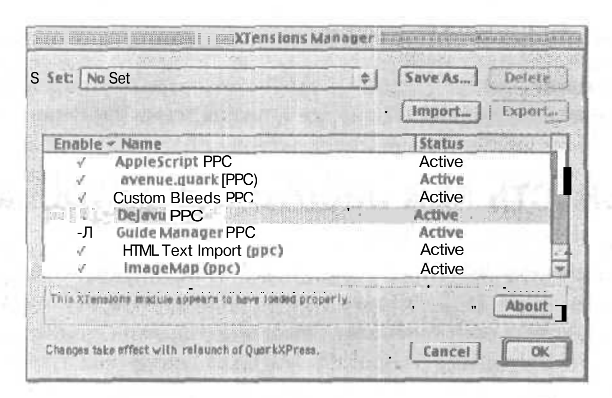


Рис. 41.6. В столбце Enable диалогового окна XTensions Manager укажите, какая надстройка будет загружаться при следующем запуске QuarkXPress

- No Set (Без набора). Действительно, это не совсем набор, а только параметр меню Set. Выберите его, чтобы включить или отключить надстройки на лету, без использования или изменения наборов.
- All XTensions Enabled (Все надстройки). Выберите этот параметр, чтобы переместить все надстройки из папки XTensions Disabled в папку XTensions; все надстройки в списке отмечены.
- All XTensions Disabled (Отключить надстройки). Выберите этот параметр для противоположного результата: все надстройки переместятся из лапки XTensions в папку Xtensions Disabled; ни одна надстройка в списке не будет отмечена.

Пошаговые инструкции: создание набора надстроек

1. Выберите команду Utilities⇨XTensions Manager.
2. Активизируйте надстройки, которые должны присутствовать в наборе, и отключите остальные.
3. Щелкните на кнопке Save As.
4. В диалоговом окне Save As задайте название набора в соответствии с его содержимым, именем клиента или именем проекта, для которого этот набор предназначен (рис. 41.7).

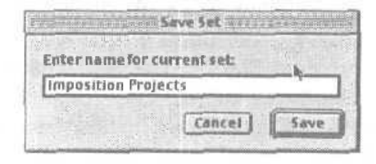


Рис. 41.7. Задайте для набора надстроек осмысленное название

5. Щелкните на кнопке Save, чтобы сохранить набор. Он автоматически добавится в меню Set и загрузится при следующем запуске QuarkXPress.
6. Щелкните на кнопке OK, чтобы закрыть диалоговое окно XTensions Manager и сохранить настройки в файле XPress Preferences.
7. Перезапустите QuarkXPress, чтобы загрузить новый набор.



С помощью кнопок Import и Export в диалоговом окне XTensions Manager обеспечивается совместное использование наборов с другими пользователями, у которых есть такие же надстройки. Экспортированные наборы содержат информацию только о надстройках в наборе, а не копии надстроек.

Внимательность при работе с надстройками

Возможность настраивать свойства надстроек, включать и отключать их с помощью средства XTensions Manager упрощает контроль за надстройками по сравнению с предыдущими версиями QuarkXPress. Все же приведенный ниже список предостерегает о потенциальных проблемах, связанных с использованием надстроек, о которых следует знать и помнить.

- Некоторые надстройки, часто называемые *необходимыми,* нужно загружать каждый раз при открытии документа QuarkXPress, если данный документ создан при этих подключенных надстройках.
- Если при создании документа используются надстройки, то не забудьте подключить их при отправке документа в сервисное бюро или в типографию.
- Некоторые разработчики надстроек предлагают бесплатно распространяемые демонстрационные версии своих программных продуктов. Демонстрационные версии надстроек позволяют открывать документы, созданные в полной версии надстроек, но их функциональность весьма ограничена.
- Вам могут встретиться проблемы несовместимости при запуске определенных комбинаций надстроек. Теоретически, если все надстройки разработаны корректно, то они должны безупречно работать совместно с любыми другими надстройками. Но на самом деле проблемы все же возникают. Если при работе с QuarkXPress случаются странные или непредсказуемые вещи, обратите внимание на совместимость надстроек. К сожалению, для выявления подобных проблем не существует определенных инструментальных средств. Лучше всего поочередно отключать подозрительные надстройки, пока проблема не решится. Также следует своевременно обновлять надстройки. Многие разработчики надстроек предлагают бесплатное обновление и исправление ошибок на своих Web-узлах. Такие узлы следует периодически посещать в поисках обновленной версии надстроек.

Приобретение надстроек

Наилучшим способом получения информации о надстройках, их обновлениях и покупке новых является Web. Internet изобилует информацией о настольных издательских системах, QuarkXPress и надстройках.

Если вы заинтересованы, выполните поиск по словам QuarkXPress и XTensions на выбранном поисковом узле; затем просмотрите одну за одной найденные ссылки. Или сразу начните с адреса www.quark.com. Дизайн узла Quark достаточно часто меняется. Обратитесь непосредственно к разделу XTension, который приведет к ссылкам на узлы разработчиков надстроек и информации о программе разработки надстроек. Кроме того, Quark иногда размещает обновления надстроек и бесплатные их версии.

Коммерческие узлы с надстройками

За последние десять лет многие производители стали распространять надстройки для Quark XPress. Однако многие разработчики объединили свои усилия, создав один источник продажи надстроек на рынке США: The PowerXChange Online no адресу www. thepowerco . com. На

этом простом в навигации узле (рис. 41.8) продаются автономные приложения для публикации и надстройки. Кроме того, компания предлагает техническую поддержку и объективную консультацию. Хотя это, вероятно, самый большой центр обмена информацией о надстройках на данный момент, не стоит оставлять без внимания и другие узлы.

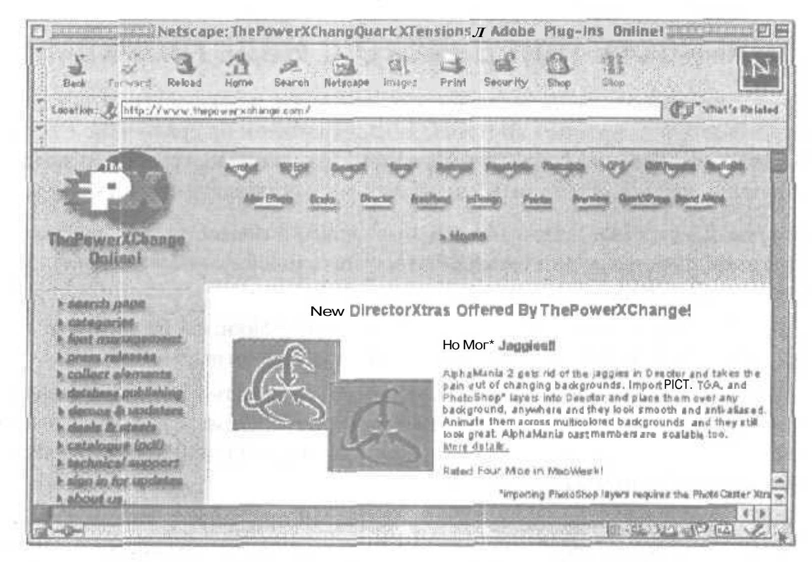


*Рис. 41.8. **The** PowerXChangeOnline — самый большой **центр** информации **по надстройкам***

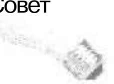
Более подробная информация о настройках и QuarkXPress в целом находится на узле XPresso Bar по адресу www.xpressobar.com. Один из лучших узлов в Web с информацией о QuarkXPress, ссылка Make It Faster на узлах XPresso Bar и Telalink Archives отобразят информацию о надстройках и загружаемых модулях.

Узлы разработчиков надстроек

Многие разработчики надстроек поддерживают собственные Web-узлы. Здесь, в основном, встречается информация о компании, о продуктах, демонстрационные версии надстроек и обновления. Часто надстройки можно купить непосредственно на узле. Одни узлы предоставляют техническую поддержку; другие предлагают электронную версию документации.

Со следующими разработчиками надстроек можно начинать долгосрочное сотрудничество:

- A Lowly Apprentice Production (www.alap.com);
- Extensis (www.extensis.com);
- Gluon (www.gluon.com);
- Koyosha (www.koyosha.com);
- Markzware (www.markzware.com);
- Vision's Edge (www.visionsedge.com).



Совет

С каждой новой версией QuarkXPress новые возможности вытесняют старые. Например, таблицы в QuarkXPress 5 уменьшают необходимость в надстройках создания табличных данных. Но не удаляйте старые надстройки до исследования новых функциональных возможностей и запроса у разработчика надстроек возможных обновлений, В отличие от Quark у разработчиков надстроек есть возможность сосредоточения, изучения, разработки средств и инструментов по несколько лет.

Резюме

Надстройки — это дополнительные модули, которые интегрируют функциональные средства непосредственно в QuarkXPress. Многие возможности самой QuarkXPress обеспечиваются надстройками. Надстройки можно приобрести у независимых разработчиков, у многих из которых есть собственные Web-узлы.

С помощью диалогового окна XTensions Manager (команда Utilities⇨XTensions Manager) указывается, какие надстройки загружаются вместе с QuarkXPress. Если документ создается с загруженными определенными надстройками, то иногда эти надстройки необходимы для открытия и печати документа — помните об этом при коллективной работе или отправке данных в сервисное бюро. Демонстрационные версии многих надстроек приведены на компакт-диске, который прилагается к книге.

ГЛАВА 42

Написание сценариев для QuarkXPress

Б этой главе...

Представленный в QuarkXPRess версии 3.2 для Mac сценарий позволяет автоматизировать многие задачи а программе с помощью объектов операционной системы Mac, которые называются *событиями Apple.* Воспользуйтесь преимуществами сценариев, которые поставляются вместе с приложением, напишите собственный сценарий и работайте со сценариями, написанными для конкретного случая. Поскольку Mac OS 8.6 является самой младшей версией операционной системы, необходимой для QuarkXPress 5, то в современной версии Mac есть все необходимые компоненты для написания и запуска сценария.



В QuarkXPress для Windows нельзя написать сценарий.

По мере ознакомления с технологией написания сценариев становится ясным, что в принципе все, что делается в QuarkXPress, является повторяющимися действиями. И если пристраститься к подобного рода занятиям по программированию на AppieScript, то появится больше времени на реализацию новых идей. Вы можете обмениваться данными с другими программами, поддерживающими сценарии и надстройки. Возможности поистине безграничны.

Новинка!

В пакет QuarkXPress 5 входит надстройка Script, которая добавляет меню Scripts справа от меню Utilities. Если сценарии сохранять в подпапке Scripts, находящейся в корневой папке QuarkXPress, то они отобразятся в меню Scripts и их можно выполнить, как любую другую команду. В пакет QuarkXPress 5 входит большое количество сценариев, которые можно использовать как готовые функции и как отправную точку при написании другого сценария.

Использование сценариев

Приняв решение о написании собственных сценариев, воспользуйтесь теми примерами, которые поставляются вместе с QuarkXPress. Если надстройка Scripts, входящая в пакет QuarkXPress 5, загружена (команда Utilities⇨XTensions Manager), то в окне программы отобразится меню Scripts (рис. 42.1).



Рис. 42.1. Меню *Scripts в QuarkXPress 5*

Системные требования

Если намеренно не изменять конфигурацию системы, то, скорее всего, текущая система будет готова для запуска сценариев. Все, что необходимо сделать, это запустить системные расширения AppleScriptLib; если не известно, запущены они или нет, взгляните на панель управления Extensions Manager. Кроме того, папки Scripting Additions и Scripts должны находиться в системной папке System Folder в Mac.

Обзор сценариев Quark

Хотя некоторые из этих сценариев очень полезны, они работают только в самых простых случаях и обеспечивают довольно скудную функциональность в виде сообщений об ошибках и вспомогательной информации для пользователя. Сомнительно, что это происходит из-за недоработок разработчиков или недостаточной осведомленности о потребностях пользователей. Об этом говорит эффектное использование заглавных букв и аббревиатур в именах сценариев. Некоторые сценарии созданы для предоставления возможностей, которых не было в предыдущих версиях QuarkXPress — например, добавление текстовых врезок со всех четырех сторон блока — и которые появились в версии 5. Фактически, некоторые из этих сценариев задумывались для Quark 3.3, которая появилась в середине 1990-х годов.

Тем не менее, как уже говорилось, некоторые сценарии весьма полезны, все их можно открыть в редакторе сценариев, чтобы изменить или скопировать код в другой сценарий. Меню Scripts разделено на подменю, в которых отражено содержимое подпапок, расположенных в папке Scripts (в корневой папке QuarkXPress). В следующих разделах описаны сценарии каждого подменю.

Подменю Box Tools

Действие сценариев этого подменю распространяется на выделенный блок или группу.

- **Add Crop Marks.** Размещает метки обрезки во всех четырех углах выделенного блока.
- **Center Box on Page.** Выравнивает выделенный блок по центру текущей страницы.
- **Drop Shadows.** Создает эффект тени для выделенного блока; пользователь задает горизонтальное и вертикальное смещение.

- **Easy** Banner. Создаст текстовый блок асимметричной формы с темный фоном; добавляемый текст вводится белым цветом, обеспечивая "негативность" надписи (рис. 42.2).
- Make **Caption Box.** Помещает небольшой текстовый блок под выделенным графическим блоком; заданный текст вводится автоматически.
- **Shrink or Grow at Center.** Пропорционально увеличивает или уменьшает размер текущего блока от центра, а не от маркера; содержимое блока не изменяется в размерах.



Рис. 42.2. Баннер, созданный с помощью сценария Easy Banner, входит в комплект QuarkXPress 5

Подменю Grid

С помощью **подменю Grid можно** создавать сетку **направляющих на странице** или **разделять** блок на **несколько небольших** блоков.

- **By Cell Size.** Рисует вертикальные и горизонтальные направляющие на странице в соответствии с заданными настройками. Однако этот сценарий не может сравниться с надстройкой Guide Manager, поставляемой вместе с QuarkXPress 5, в которой предлагается несколько упрощенный интерфейс.
- **By Dividing a Box.** Создает наборы блоков в указанном месте сетки; если создаются текстовые блоки, то активизируется опция автоматического связывания блоков.

Подменю Images

Действия сценариев из подменю Images распространяются на содержимое активного графического блока.

- **Contents to PICT file.** Преобразовывает выделенное изображение в формат PICT; задайте имя и расположение файла.
- **Copy to Folder.** Находит графический файл, импортированный в графический блок, и копирует его в указанную папку.
- Folder **to Select Boxes.** Позволяет задать папку, содержащую файлы изображений, которые нужно обновить в документе; далее изображения обновляются автоматически.
- **Update & Retain Settings.** Повторно импортирует файлы изображений, сохраняя такие настройки в графических блоках, как размещение и масштаб.

Подменю Picture Box

Сценарии Picture Box относятся к выделенному графическому блоку.

- **Crop** Marks **& Name.** Помещает метки обрезки вокруг выделенного графического блока, а затем под ним помещает текстовый блок. Имя графического файла размещается по центру созданного текстового блока, как показано на рис. 42.3.
- **Place** Name. Помещает текстовый блок под выделенным графическим блоком, затем центрирует название графического файла в текстовом блоке.

- **Set All Bkgnd None.** Задает фон для всех графических блоков в документе равным значению None.
- **Set All Bkgnd.** Задает одинаковый фон и тень определенного цвета во всех графических блоках в документе.



Рис. 42.3. Сценарий Crap *Marks & Name добавляет метки обрезки для выделенного графического блока, а затем добавляет название графического файла в текстовом блоке*

Подменю Printing

Сценарии в подменю Printing могут пригодиться для сервисных бюро и тех, кто использует OPI в своей работе. На самом деле сценарии ничего не изменяют в документе — они просто расширяют возможности по управлению изображениями в выделенном графическом блоке.

- **OPI Don't Swap Image.** Защищает изображение в выделенном графическом блоке от замены на OPI-комментарии.
- **OPI Swap Image.** Позволяет заменять изображение в выделенном графическом блоке OPI-комментариями.

Подменю Saving

Сценарии из подменю Saving позволяют экспортировать страницы в документ в формате EPS, PostScript и PDF (для всех этих форматов можно воспользоваться и другими командами QuarkXPress 5).

- **Each Page as EPS.** Позволяет выделить документ и сохранить каждую страницу в виде файла в формате EPS в указанном месте, Используются текущие настройки диалогового окна Save Page as EPS (команда File⇨Save Page as EPS или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+S> или <Ctrl+Alt+Shift+S>), что не требует задавать имя для каждого файла.
- **Each Page as PS or PDF.** Экспортирует каждую страницу текущего документа в виде файла формата PostScript или PDF (что требует установки Adobe Acrobat Distiller в компьютере).

Подменю Special

Подменю Special используется для управления сценариями и надстройками, кроме того, в нем есть один неправильно размещенный сценарий, который называется Delete Unused.

- **Delete Unused.** Позволяет удалить все неиспользуемые таблицы стилей, таблицы стилей абзацев, символов, определения цветов и/или наборы H&J в текущем документе, чтобы оптимизировать файл и упростить его использование (рис. 42.4).
- **Move to Scripts folder.** Открывает диалоговое окно, в котором можно взять любой код AppleScript и переместить его в подпапку Scripts корневой папки QuarkXPress. Этот сценарий появится в меню Scripts при следующем запуске QuarkXPress.
- **Open Apple Events Scripting PDF.** В Acrobat Reader открывает документацию по написанию сценариев.
- **Open QuarkXPress Folders.** Отображает список подпалок, находящихся в корневой папке QuarkXPress, которые можно открыть — в том числе Scripts и XTension.

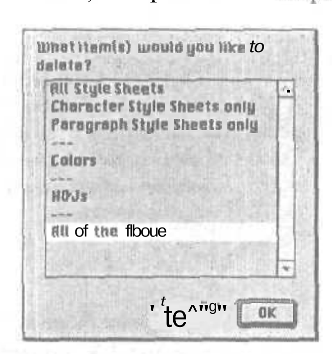


Рис. 42,4. Диалоговое окно сценария Delete Unused

Подменю Stories

Сценарии в подменю Stories предназначены для работы с текстовыми блоками.

- **Link All Text Boxes.** Связывает все текстовые блоки в документе с первой по последнюю страницы, слева направо и сверху вниз на каждой странице. Этот сценарий не работает, если блоки уже связаны.
- **Link Selected Text Boxes.** Связывает текстовые блоки, которые связаны в разрозненные группы, (нажмите <Shift> и щелкните, чтобы выделить несколько элементов).
- **To or From XPress Tags.** Преобразовывает текст в формате XPress Tags в выделенном текстовом блоке в реальный вид. Также позволяет преобразовывать форматированный текст обратно в формат XPress Tags для отображения в виде кода,

Подменю Tables

Единственный сценарий в этом подменю автоматически заливает цветом столбцы и строки в выделенной таблице. Row or Column Color позволяет выбрать цвет, оттенок, а также строки или столбцы в таблице, для которых следует изменить цвет фона.

Подменю Typography

Сценарии подменю Typography автоматизируют обычные изменения в выделенном текстовом блоке или документе.

- **Baseline Grid** +1 pt. Увеличивает значение параметра Increment для сетки базовых линий на вкладке Paragraph диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨ Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). Абзацы, закрепленные на сетке базовых линий, регулируются соответственно.

- **Baseline Grid -1 pt.** Уменьшает значение параметра Increment для сетки базовых линий; абзацы, закрепленные на сетке базовых линий, регулируются соответственно.
- **Columns & Gutter Width.** Позволяет разбить текст в текстовом блоке на колонки и задать отступ между ними. Результат действия этого сценария похож на использование вкладки Text диалогового окна Modify (команда Item⇨Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>).
- **Make Fractions • Document.** Преобразовывает все дроби в документе в дроби печатной машинки в соответствии с текущими настройками в диалоговом окне Fraction/Price (команда Edit⇨Preferences⇨Fraction/Price).
- **Make Fractions • Story.** Преобразовывает все дроби в статье, а не во всем документе.
- **Set Textbox Insets.** Позволяет задавать отступы в тексте от верхнего, нижнего, левого и правого краев выделенного текстового блока — вне зависимости от его формы. Параметры отступа текста на вкладке Text диалогового окна Modify действительны только для прямоугольных текстовых блоков.

Обзор AppleScript

AppleScript — это язык написания сценариев, разработанный компанией Apple и первоначально выпущенный с системой System 7.0, которая использовалась для управления Mac, сети и приложений, для которых можно писать сценарии, в том числе QuarkXPress. Язык AppleScript был разработан с максимальным приближением к английскому языку, чтобы рядовые пользователи Mac — особенно те, кто не знаком с языками программирования — понимали и использовали его.

Изучение языка

Многие действия, описываемые в AppleScript, читаются как предложения, которые могут использоваться в повседневном общении, например;

```
set the color of the current box to "Black"
```

или

```
set the font to "Times"
```

Если думать об AppleScript как о хобби, то приведенные ниже слова предостережения и поощрения просто необходимы. Сначала поощрение: для создания сценариев AppleScript опыт программирования и написания сценариев не обязателен, так же как и карманный калькулятор. Достаточно быть немного любопытным и терпеливым. А теперь предостережение: написание сценариев обычно рассматривается как прелюдия к программированию. С таким дружественным языком, как AppleScript, написание сценариев не требует выбирать команды из меню, щелкать и тащить или вводить значения в поля; это не сочинение стиха. Если начинать с самого начала, следует иметь в виду, что придется приобрести некоторые новые навыки.

Хотя в этой главе рассказывается, как писать сценарий AppleScript, также можно создать сценарий для Mac и QuarkXPress, используя другие языки, скажем, User Talk и MacPerl. Для начинающих программистов AppleScript немного проще для восприятия, чем другие. Однако в UserTalk предлагается больше команд и он считается более мощным, чем AppleScript. Frontier, теперь свободно распространяемая программа, стала популярной в качестве инструмента создания и управления Web-узлами высокой производительности; ее также можно использовать для создания сценариев для Mac на любом языке программирования.

AppleScript: история и основы

В 1991 году компания Apple представила технологию связи между приложениями (IAC), которая называлась событиями Apple. На следующий год компания UserLand Software начала поставку программы под названием Frontier, которая дала возможность пользователям Mac создавать сценарии событий Apple с использованием языка сценария User Talk. Этот язык позволил управлять рабочим столом Mac, сетью и приложениями, в которых поддерживалось написание сценариев. Вскоре после этого компания Apple выпустила AppleScript, коммерческий продукт, в который входит язык написания сценариев и набор утилит для создания сценариев. AppleScript был внедрен в Mac OS, начиная с версии 7.5. Вот как AppleScript применяется в QuarkXPress.

- **Использование правильной грамматики.** Во всех языках, в том числе в языках программирования, таких как Pascal и C++, а также языках написания сценариев, например, AppleScript, есть грамматические компоненты, которые используются в стандартизированных последовательностях. В английском (русском) языке, чтобы составить предложение, объединяются существительные, глаголы, прилагательные, наречия и т.п. Каждый понимает значение предложения "Погода сегодня особенно хороша", потому что в нем используются обычные слова в той последовательности, в которой они приобретают смысл. В предложении "Хороша особенно сегодня погода" те же слова, но они образовали неправильное предложение, поэтому смысл теряется.
- **Правила синтаксиса.** В AppleScript глаголы, существительные, прилагательные и предлоги объединены для получения выражений; выражения объединяются, формируя сценарий, В AppleScript глаголы называются *командами*; существительные — *объектами,* а прилагательные — *свойствами.* В правилах синтаксиса задается, как выражение и сценарий должны сочетаться так, чтобы они стали понятны компьютеру.
- **Иерархия объектов.** В AppleScripl также используется понятие иерархии объектов или точнее Apple Events Object Hierarchy (Иерархия объектов событий Apple). Это замысловатое название имеет довольно таки простой смысл. Иерархия объектов событий Apple применима к набору блоков внутри блоков. В большом блоке содержится блок меньшего размера, в котором находится еще меньший блок, в котором находится еще меньший блок и так далее до самого маленького блока, в котором ничего нет и который является последним уровнем в иерархии блоков.
- **Иерархия в QuarkXPress.** В QuarkXPress есть собственная иерархия, которая приспосабливается под AppleScript. В документе есть страницы, на страницах находятся блоки, а в блоках содержится текст или графика. Можно написать AppleScript, который выполняет действия на любом из этих уровней. Другими словами, с помощью сценария можно создавать документы, добавлять страницы, вставлять элементы на страницы и изменять содержимое блоков — вплоть до определенного символа в текстовом блоке. Иерархию QuarkXPress можно представить в виде цепочки команд. Нельзя обратиться непосредственно к элементу в конце цепочки. Нужно обратиться к первому элементу, затем к следующему и так далее, пока не достигнут элемент в конце цепочки. Это аналогично работе с QuarkXPress: создается новый документ, добавляются страницы, на них размещаются блоки и, наконец, изменяется содержимое блоков.

Изучение написания сценария подобно обучению плавать: можно читать об этом книги, рекомендации и статьи, пока не закружится голова, но нужно хотя бы зайти в воду. Самый лучший способ изучить AppleScript — это написать сценарий на нем. Так что надевайте свой плавательный костюм и начнем погружение.

Где узнать побольше об AppleScript

Перед тем, как углубиться в написание сценария, предлагаем ознакомиться с информацией по AppteScript находящейся на Mac OS и в QuarkXPress.

Документация по написанию сценариев на Mac. На жестком диске есть папка Apple Extras, а в ней — вложенная папка AppleScript. Здесь находится программа Script Editor, текстовый файл в формате SimpleText, который называется About AppleScript, и файл справки AppleScript Guide. Чтобы просмотреть файл справки, запустите Script Editor и из меню Help выберите команду AppleScript Help. В файле справки содержится информация о подготовке к работе и написании сценариев.

Документация по написанию сценариев в QuarkXPress. В коневой папке QuarkXPress 5 находится подпапка, которая называется Documents; в ней расположена папка Apple Events scripting, Здесь, в файле Apple Events Scripting.pdf, содержится полная документация по написанию сценариев и пример сценария, рассмотренный в документации. Этот документ, с технической точки зрения, является ценным ресурсом. В него входит обзор событий Apple и объектная модель, а также список терминов, используемых при написании сценариев в QuarkXPress, плюс примеры сценариев, написанные на AppleScript и UserTalk.

Написание и запуск сценариев

С этого момента будем считать, что системные расширения событий Apple корректно установились и запустились. Если это действительно так, то все готово, чтобы приступить к созданию сценария. Первым "фокусом" будет создание ролловеров в QuarkXPress. На самом деле, в документе будет изменяться блок. Сначала подготовим для этого QuarkXPress. Запустите программу, затем создайте новый документ (отключите опцию Automatic Text Box). Посредине первой страницы нарисуйте прямоугольный блок — текстовый или графический. После его создания он должен оставаться активным.

Запуск средства Script Editor

Редактор сценариев, поставляемый вместе с Mac OS, позволяет писать сценарии. Средство Script Editor находится в подпапке AppleScript папки Apple Extras (в корневой папке программы), как показано на рис. 42.5. Некомпилированный сценарий выглядит как текстовый файл, поэтому сценарии можно писать в любом текстовом редакторе. Однако редактор сценариев разрабатывался специально для написания AppleScript-кода, и в нем есть несколько функций, удобных для получения сценариев,



Рис. 42.5. Значок Script Editor

Щелкните на значке Script Editor два раза, и морально подготовьтесь к созданию первого сценария. Будьте осторожны: в написании сценариев есть что-то затягивающее, и новички

обычно попадаются на крючок. Не удивляйтесь, если то, на что предполагалось потратить 15 минут, превращается в многочасовые занятия программированием до поздней ночи.

Процесс написания сценария

Запустив Script Editor, взгляните на его строку меню и пустое окно. В поле с прокруткой вверху окна можно ввести описание сценария; в списке с прокруткой внизу окна вводятся операторы, которые **составляют сам сценарий.**

Простой сценарий

Введите строки кода, приведенные ниже, в точности как они приведены (рис. 42.6). В конце каждой строки ставьте символ возврата каретки. Укажите название программы QuarkXPress точно так же, как она называется на рабочем столе. Поскольку программы можно переименовывать, имя может не совпадать с именем в первой строке сценария. Обратите также внимание на использование прямых кавычек вместо фигурных (редактор сценариев сам следит за их использованием). Будьте внимательны при вводе текста: опечатки сводят на нет все старания.



Вместо того чтобы вводить текст сценария, откройте откомпилированную версию сценария с компакт-диска, который прилагается к этой книге. В папке Scripting Tools найдите сценарий simple Script.

```
tell application "QuarkXPress"
activate
tell document 1
set the rotation of the current box to 45
end tell
end tell
```

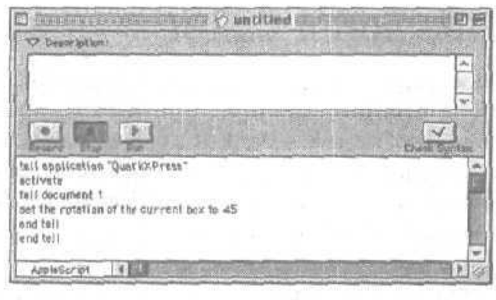


***Рис. 42.6. Окно** Script **Editor с** текстом простого сценария*

Вероятно, вы обратили внимание на цепочку команд, использованных в сценарии. Сначала сценарий обращается к QuarkXPress, затем к активному документу и, наконец, к активному блоку. Если это понятно, то успех не за горами. При желании поэкспериментировать попробуйте заменить выражение, которое начинается словами `set the rotation of the current box to 45` в предыдущем сценарии, на одно из следующих выражений;

```
set the color of the current box to "Blue"
set the shade of the current box to 50
set the width of the frame of the current box to 10
set the box shape of the current box to ovular
```

Все приведенные выше выражения изменяют одно из свойств активного блока. О свойствах блока вам уже все известно. Каждое из них можно изменить, воспользовавшись вкладками диалогового окна Modify (команда Item⇒Modify или комбинация клавиш <⌘+M> или <Ctrl+M>). Для получения более интересного эффекта объедините все выражения Set в один сценарий, чтобы одновременно внести все изменения.

Проверка синтаксических ошибок

Следующим **шагом является** проверка **правильности написания кода. Щелкните на кнопке Check Syntax. Если** Script **Editor находит ошибку, он** выдает сообщение **и выделяет** место, **где она кроется.** Если **сценарий написан синтаксически правильно, то во всех** выражениях, **кроме первого и последнего, появятся отступы,** а некоторые **слова** выделятся **полужирным начертанием** (рис. 42.7). **Сценарий откомпилирован и готов для проверки.**

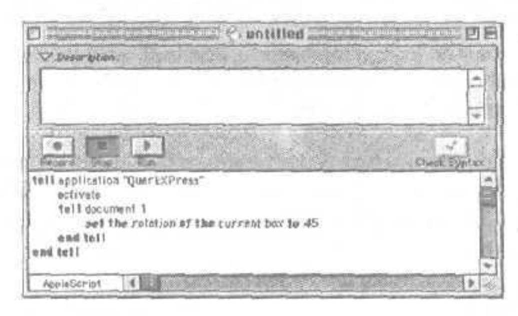


*Рис. 42.7. При проверке на наличие синтаксических ошибок Script Editor применяет форматирование и **отступы***

Запуск сценария

Щелкните на кнопке Run и наблюдайте за происходящим. (Пока сценарий запускается, можно заняться чем-то другим), Если все сделано корректно, QuarkXPress активизируется и действия, указанные в сценарии, вступят в силу. Вот и все — поздравляем! Теперь можно без тени стеснения называть себя знатоком сценариев. Это все, что касается создания и запуска сценария.

Если при запуске сценария возникают проблемы, щелкните два раза на имени, которое используется в QuarkXPress. Это может быть QuarkXPress®5 или просто QuarkXPress (в имени может стоять символ зарегистрированной торговой марки). Если при запуске сценария из редактора AppleScript (а не с помощью двойного щелчка) последний не находит QuarkXPress, появится диалоговое окно, с помощью которого можно найти приложение QuarkXPress. Когда файл QuarkXPress найден и выделен, AppleScript выяснит, какое имя используется в QuarkXPress и применит его в сценарии.

Сохранение сценария

По окончании написания и его проверки из меню File в окне Script Editor выберите команду Save. Дайте название сценарию, выберите место его хранения и из раскрывающегося меню Format выполните команду Compiled Script. На рис. 42.8 показано диалоговое окно в процессе сохранения сценария — в данном случае сценарий сохраняется в подпапке Scripts папки QuarkXPress, поэтому этот сценарий появится в меню Scripts (после перезапуска QuarkXPress).

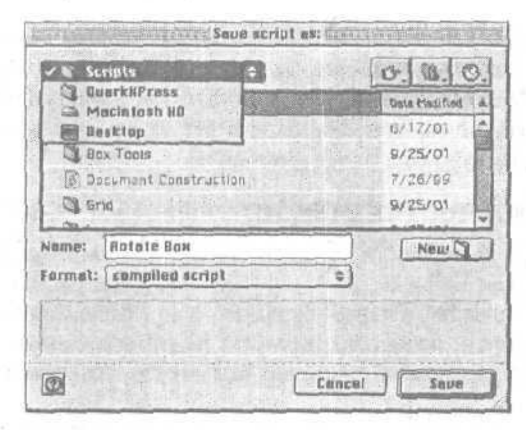


Рис. 42.8. Если сценарии сохранить в подпапке Scripts папки QuarkXPress, то они отобразятся в маню Scripts

Чтобы отредактировать сценарий, откройте его, перетащив на значок приложения Script Editor. Это действие возможно благодаря сохранению сценария в формате приложения. Если на нем дважды щелкнуть, то сценарий запустится и к активному блоку в QuarkXPress начнут применяться указанные изменения.

Сложный сценарий

Давайте рассмотрим более сложный сценарий. Написанный Келли Кордес Антон (Kelly Kordes Anton) специально для этой книги, он заменяет знаки торговой марки (™) и символы зарегистрированной торговой марки (®) на верхний или надстрочный индекс.



На прилагаемом компакт-диске содержится откомпилированная версия этого сценария. Найдите сценарий Format Legal symbols в папке Scripting Tools.

```
tell application "QuarkXPress"
activate
if exists (document 1) then
tell document 1
set x to display dialog "Select a Type Style for ® and ™." buttons
{"Superior", "Superscript", "Cancel"} default button 1
if button returned of x = "Superior" then
set style of every character of every story
where (it is "™") or (it is "®") to {on styles:{superior}, off
styles:{superscript}}
else if button returned of x = "Superscript" then
set style of every character of every story
where (it is "™") or (it is "®") to {on styles:{superscript}, off
styles:{superior}}
else
- - no characters present in document
end if
end tell
display dialog "This script was completed successfully."
else
display dialog "You must have a document open to run this script."
```

```
end if
end tell
```

Вот о чем говорится в этом сценарии.

- Обратиться к QuarkXPress.
- Проверить, открыт ли в окне документ.
- Если открыт, обратиться к текущему документу, чтобы в нем запустить диалоговое окно с тремя кнопками — Superior, Superscript и Cancel — и сделать первую кнопку (Superior) активной по умолчанию.
- Если пользователь щелкнет на кнопке Superior, установить для всех экземпляров символов ™ и ® верхний индекс.
- Если пользователь щелкнет на кнопке Superscript, установить для экземпляров ™ и ® нижний индекс.
- Если пользователь щелкнет на кнопке Cancel, не вносить никаких изменений. (Текст, который начинается с двух дефисов, является комментарием, а не инструкцией).
- После изменения символов ™ и ® вывести диалоговое окно с сообщением о завершении действий.
- Если в окне программы документ не открыт, вывести диалоговое окно с сообщением о том, что ни один документ не открыт.
- Сообщить QuarkXPress о завершении сценария.

Поэкспериментируйте со сценарием, чтобы посмотреть, можно ли добавить кнопку для поднятия базовой линии или сделать символы торговых марок полужирными. Затем попытайтесь добавить несколько новых функций. Вот одна из них: заменить все двойные дефисы на длинное тире (то, что QuarkXPress не делает при вводе текста). Вскоре, все больше и больше расширяя структуру, вы получите сложный сценарий, который обращается к определенным атрибутам и изменяет их должным образом.

Условные **обозначения** при написании **сценария**

Далее приведены символы, которые встречаются (и которые могут использоваться) при написании сценариев.

* Обратите внимание на использование символа ¬ (<Option+Return> в Script Editor): он используется, чтобы разбить единое выражение на несколько строк (обычно для удобства чтения). Этот символ присутствует в выражении `set style` в сложном сценарии. Программист, писавший этот сценарий, мог поместить все выражение `set style` в одну строку, но если разбить его на три части, то легче уловить логику: чему задается стиль, при каких обстоятельствах и, наконец, какой новый стиль. Далее, если нужно изменить выражение, сразу видно, какие три фактора присутствуют в этом выражении, что позволяет быстро сориентироваться и внести изменения.
* Также обратите внимание на использование условных операторов в сценарии — `if`, `else`, `end if` — что позволяет сценарию предпринимать действия в зависимости от обстоятельств.
* Обратите внимание на два последовательных дефиса (- -), которые используются для обозначения комментариев (весь текст, стоящий после двух дефисов, игнорируется AppleScript). Комментарии следует использовать по всему сценарию и объяснять, что делает код, чтобы потом самому или другому человеку с легкостью разобраться в том, что делает сценарий, и, при необходимости, внести изменения.

Сообщение с другими программами

Если суть вышеописанного ясна, можно попробовать написать сценарий, который заставит QuarkXPress сделать что-то полезное. Но автоматизация QuarkXPress — это только начало того, что можно делать с помощью сценариев. Многие другие приложения работают со сценариями; такие приложения могут общаться друг с другом и обмениваться данными с помощью сценариев. Например, издатель каталога может использовать сценарий для автоматического импорта текста из базы данных FileMaker Pro в документ QuarkXPress с каталогом недвижимости. Или сервисное бюро может написать сценарий автоматического добавления шрифтов заказчика, а затем и запуска документа заказчика в QuarkXPress.

Сегодня практически во всех приложениях Mac есть модули, работающие со сценариями. Некоторые из них являются даже записывающими — т.е. сценарий выполняется, записывая выполняемые в программе действия. К сожалению, QuarkXPress и многие другие программы не являются записывающими. Полный список приложений, работающих со сценариями — в том числе рейтинг интегрированности сценариев в программы — приведен на узле `www.apple.com/applescript/enabled.00.html`.

Дополнительные инструменты написания сценариев

Несколько программных утилит — одни бесплатные, другие коммерческие — также можно использовать для получения кода AppleScript. Демонстрационные версии Scripter и ScriptMaster XT входят в состав прилагаемого к этой книге компакт-диска.

- **Face Span.** Выпущенная Digital Technology International, эта утилита используется для разработки интерфейса; она позволяет быстро создавать приложения на основе AppleScript со стандартным для Mac оформлением.
- **Scripter2.** Созданная Main Event Software, это еще одна полноценная утилита для разработки AppleScript-кода и устранения неполадок в приложениях.

Две надстройки — Script Manager и ScriptMaste — добавляют возможность применения сценариев в QuarkXPress.

- **Script Manager.** Созданная Vision's Edge, эта надстройка содержит палитру, на которой отображается список сценариев, написанных для QuarkXPress. Щелкните на названии сценария, чтобы запустить его. Script Manager также позволяет запускать последовательно несколько сценариев.
- **ScriptMaster.** Разработанная Jintek, эта надстройка позволяет получать сценарии для QuarkXPress, записывая действия при их выполнении. Некоторые приложении, работающие со сценариями, также могут записать действия, что означает, что у них есть встроенная возможность конвертирования последовательности операций в сценарий. Без ScriptMaster QuarkXPress не является программой с возможностью записи действий. Тем не менее, когда ScriptMaster запущена, сценарий можно генерировать без необходимости записи операций.

В поисках сценариев в Web

Если написание сценариев для **QuarkXPress** пришлось **вам** по душе **и** дабы расширить арсенал инструментов для создания сценария, воспользуйтесь дополнительными надстройками, которые помогают *в* написании сценариев. Если отвлечься от **QuarkXPress** и исследо-

вать другие области, например, сценарии системного уровня и сценарии сообщения между приложениями, то соответствующую информацию и утилиты можно найти в Internet Например, на Web-узле Apple можно загрузить набор AppleScript Software Development Toolkit.

Теперь, когда практически вся информация, когда-либо написанная человеком, доступна в World Wide Web, наверное, неудивительно, что можно найти большое количество сведений о сценариях, AppleScript и автоматизации QuarkXPress с помощью сценариев. Ниже приведено несколько узлов, с которых можно начать поиск информации и утилит.

* **Quark** (www.quark.com). Нужно побывать на разных узлах, чтобы найти информацию о сценариях, но игра стоит свеч. Теперь ее можно найти, щелкнув на ссылке Where can I find more AppleScript information resourcesв разделе Tech•Info, но поскольку узел Quark постоянно изменяется, не удивляйтесь, если эта ссылка переместилась в другое место. Попав на страницу по этой ссылке, вы увидите ссылки на различные справочные узлы, список полезных книг, информацию о занятиях по AppleScript сторонних фирм и много другое. Зарегистрированные пользователи могут разместить вопросы в форме Quark's ApleScript Support или отправить их по электронной почте по адресу scriptsupport@quark.com.
* **ScriptWeb** (www.scriptweb.com). Это прекрасное место, чтобы найти всю информацию о написании сценария в Mac. Здесь представлена общая информация о написании сценариев, а также специальная информация об AppleScript UserLand Frontier и других языках создания сценариев в Mac. На странице General Scripting Info есть ссылки на страницы с информацией об утилитах, книгах, технической поддержке и "известных ссылках с информацией о сценариях".
* The AppleScript Sourcebook (www.AppleScriptSourcebook.com). Как и в случае ScriptWeb, в этом складе информации об AppleScript есть достаточно информации и ссылок, способных задержать на несколько часов программиста любого уровня. Советы и технологии, новости и события, мнения и заметки... все это находится здесь, плюс ссылки на другие узлы.
* Main Event (www.mainevent.com). Вот еще один хороший узел, с помощью которого можно начать поиск информации по AppleScript Кроме информации о коммерческих утилитах для написания сценариев на узле, есть страница About AppleScript ссылки на узел Apple;s AppleScript и несколько списков с адресами электронных адресов, куда можно обратиться с вопросами по поводу использования AppleScript

Резюме

Если рабочий процесс выходит за рамки стандартной процедуры создания дизайна для публикации и превращается в постоянно повторяющийся процесс, то на помощь приходят сценарии. Сценарии Apple идеальны для автоматизации повторяющихся действий — начиная с импортирования изображений и заканчивая созданием и форматированием целых документов. Можно даже объединить данные QuarkXPress с другими приложениями. При написании сценариев следует помнить о следующих факторах.

- В Mac есть все, что необходимо для написания сценария, в том числе программа Script Editor.
- Хотя создание сценария является начальным этапом программирования, язык AppleScript разрабатывался с максимальным приближением к английскому языку и удобствами для пользователя.
- На Web-узле Quark и на других ресурсах Web можно найти большое количество информации по написанию сценариев.

Приложения

ЧАСТЬ



Преимущества и недостатки. Как найти оптимум? При работе со сложными, многофункциональными и объемными программами, такими как QuarkXPress, необходимо тщательно проанализировать все преимущества и недостатки. В пяти приложениях этой книги вы сможете познакомиться со слабыми и сильными сторонами программы. На фоне остальных выделяется Приложение В, в котором представлены комбинации клавиш, часто используемые профессиональными пользователями для быстрого выполнения задач. В остальных приложениях приведена вспомогательная информация, которую не обязательно изучать для выполнения большинства задач, но для любопытных читателей она будет весьма интересна.

Обратите внимание: приложения полностью посвящены QuarkXPress 5. Наряду с этим книга освещает допечатную подготовку *с помощью* QuarkXPress 5. В приложении основное внимание сосредоточено на программе, а не на методах решения с ее помощью определенных задач.

В этой части...

ПРИЛОЖЕНИЕ



Установка и обновление QuarkXPress

В этом приложении...

Системные требования для QuarkXPress 5

Установка QuarkXPress 5

Обновление предыдущих версий QuarkXPress

Установка QuarkXPress проходит на удивление легко, а новый способ регистрации в диалоговом режиме является приятным нововведением по сравнению со старым методом, требующим использования дискеты, который применялся в ранних версиях. Перед установкой или обновлением убедитесь в том, что ваша система удовлетворяет требованиям, необходимым для установки QuarkXPress 5. Затем выполните действия, описанные в этом приложении, чтобы оптимизировать процесс установки. При обновлении предыдущей версии, фактически, происходит установка новой. Прочтите раздел в конце этого приложения, чтобы получить больше информации о переходе со старой версии к QuarkXPress 5.

Системные требования

Разработчик выдвигает официальные системные требования для QuarkXPress 5 и рекомендуемые, Системные требования Quark, приведенные ниже, скорее, рекомендуемые, поскольку дают гарантию, что приложение можно установить и запустить.



Советы по настройке компьютера, выборе операционной системы и объема оперативной памяти, необходимых для нормальной работоспособности QuarkXPress, приведены в главе 5.

Mac OS

- Компьютер PowerPC, совместимый с Mac OS
- Mac OS 8.6, 9.0, 9.04, 9.1 или Mac OS X Classic
- Драйвер принтера LaserWriter версии 7.0 или выше

- Устройство чтения компакт-дисков (или доступ к устройству CD-ROM для установки через сеть)
- 14MB свободной оперативной памяти (с отключенной виртуальной памятью)
- 14MB на жестком диске для полной установки

Windows

- Процессор 486 или выше
- Microsoft Windows 95, Windows 98, Windows Me, Windows NT 4.0, Windows 2000 или Windows XP
- Устройство чтения компакт-дисков (или доступ по сети к устройству CD-ROM в процессе установки)
- 12MB оперативной памяти
- 14MB на жестком диске для полной установки

Установка QuarkXPress 5

Программа установки QuarkXPress 5 как в Mac OS, так и в Windows предлагает простые для выполнения инструкции. Перед тем как начать установку, убедитесь в наличии серийного номера, предоставленного Quark.



Обе программы установки предлагают провести выборочную установку, при которой можно вручную указать, какие компоненты устанавливать вместе с QuarkXPress, Даже если у вас нет уверенности в том, что вам потребуются все надстройки, система управления цветом, документы технической поддержки и другие элементы QuarkXPress, их все равно можно установить. Лучше добавить что-то лишнее, чем не установить что-то нужное. (Помните: надстройки и фильтры всегда можно отключить, прибегнув к средству XTensions Manager, о котором говорилось в главе 41).

Пошаговые инструкции: установка QuarkXPress в Mac OS

1. Перед тем как приступить к установке QuarkXPress, рекомендуется отключить все системные расширения, отличные от Apple, и панели управления. Для этого воспользуйтесь панелью управления Extentions Manager, а затем щелкните на кнопке Restart.
2. В устройство чтения вставьте компакт-диск или обратитесь к нему через сеть. При необходимости щелкните два раза на значке компакт-диска, чтобы прочитать его.
3. Щелкните два раза на программе установки.
4. Щелкните на кнопке Continue, чтобы пропустить диалоговое окно QuarkXPress 5 installer.
5. Прочитайте лицензионное соглашение и щелкните на кнопке Accept, чтобы продолжить процесс установки. Это соглашение можно сохранить, щелкнув на кнопке Print, чтобы распечатать, или Save As, чтобы создать копию в электронном виде.
6. В диалоговом окне Welcome прочитайте информацию об отключении системных расширений и панелей управления. Поскольку это уже вами сделано, щелкните на кнопке Continue.

7. В следующем диалоговом окне в поле Please Type in the Validation Code введите серийный номер. Щелкните на кнопке ОК.
8. В диалоговом окне Enter Registration Information укажите свое имя, адрес, номер телефона, адрес электронной почты (рис. АЛ). Затем щелкните на кнопке Next.

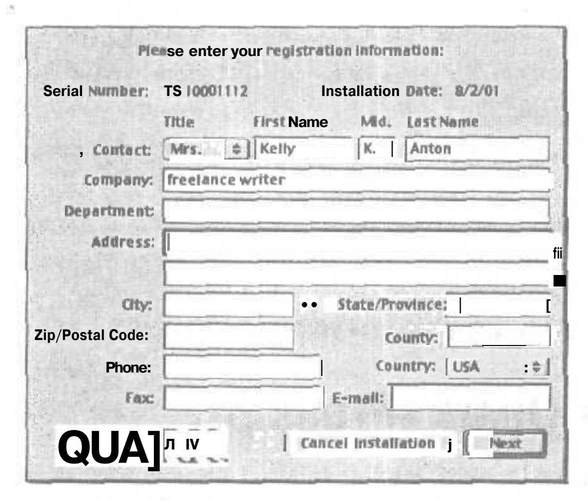


*Рис. А.1. Quark использует указанную при регистрации информацию, чтобы сообщать об обновлениях **продукта***

9. В диалоговом окне Important отображается информация, указанная при регистрации. Подтвердите ее, щелкнув на кнопке Next, или щелкните на опции Previous, чтобы внести изменения в контактные сведения.
10. Следующее диалоговое окно (рис. А.2) дает возможность определить, где установить QuarkXPress, и следует ли выполнять выборочную установку.

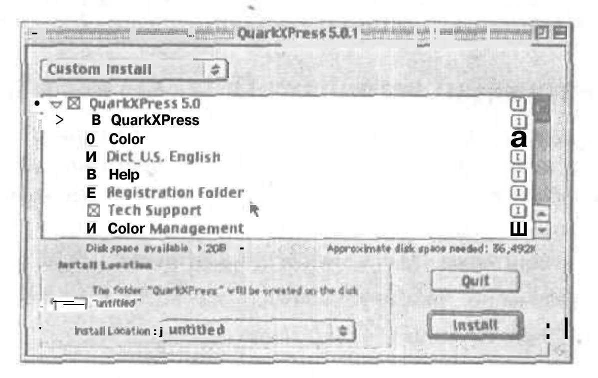


Рис. А.2. При выполнении выборочной установки снимите флажки элементов, которые не следует устанавливать

- По умолчанию программа установки размещает QuarkXPress в корне жесткого диска. Чтобы изменить расположение (например, на папку Applications), из меню Install Location выберите команду Select Folder. Выберите или создайте папку и щелкните на кнопке Select.

- Если на жестком диске мало места или вы уверены, что отдельные элементы вам никогда не понадобятся, из меню вверху диалогового окна выберите Custom Install. Щелкните на стрелке рядом с QuarkXPress 5, чтобы увидеть все опции. Снимите флажки напротив тех элементов, которые не следует устанавливать. Чтобы получить более подробную информацию об элементах, которая поможет правильно принять необходимое решение, щелкните на кнопке I рядом с элементом.

11. Выбрав для установки нужные компоненты, щелкните на кнопке Install. Установка занимает несколько минут.
12. По завершении установки появится окно с запросом о регистрации в Internet. Если у вас есть доступ к Internet и для регистрации все готово, щелкните на кнопке Yes. При этом запустится броузер, используемый по умолчанию, который позволит зарегистрироваться.
13. После регистрации появится окно с предложением перезапустить компьютер.

Пошаговые инструкции: установка QuarkXPress в Windows

1. Вставьте компакт-диск в считывающее устройство или откройте его через сеть. При необходимости щелкните два раза на значке компакт-диска, чтобы открыть его.
2. Щелкните два раза на программе установки.
3. Щелкните на кнопке Next, чтобы пропустить окно приветствия Quark Installation Wizard.
4. В окне Software Verification в поле Product Validation Code введите серийный номер. Щелкните на кнопке Next.
5. Ознакомьтесь с лицензионным соглашением. Выберите параметр I Accept the Terms in the License Agreement. Щелкните на кнопке Next.
6. В окне Customer Information в соответствующих полях укажите свое имя, название компании и отдела. Щелкните на кнопке Next.
7. В окне User Registration Information введите свое имя, адрес, номер телефона, адрес электронной почты и другую необходимую информацию (рис. А.3). Щелкните на кнопке Next.
8. В окне Destination Folder укажите, следует ли устанавливать QuarkXPress в папку, предложенную по умолчанию, `C:\Program Files`. Если нет, щелкните на кнопке Change. Воспользуйтесь диалоговым окном Change Current Destination Folder, чтобы выбрать новое место, затем щелкните на кнопке OK. Выбрав расположение, щелкните на кнопке Next.
9. Окно Setup предоставляет возможность выбора между полной и выборочной установкой. Если выбрать Custom, то в окне Custom Setup (рис. А.4) вам представится возможность указать, что устанавливать вместе с QuarkXPress. Если определенный элемент устанавливать не нужно, щелкните на знаке плюса рядом с ним. Выбрав все необходимые для установки опции, щелкните на кнопке Next.
10. В окне Ready to Install выставьте опцию Run Online Registration After Installation, если у вас есть доступ в Internet и после установки приложения все готово для регистрации. Щелкните на кнопке Install.
11. В окне Installation Wizard Complete щелкните на кнопке Finish.
12. Чтобы зарегистрироваться в диалоговом режиме, запустите броузер, используемый по умолчанию, чтобы выполнить необходимые для регистрации действия.

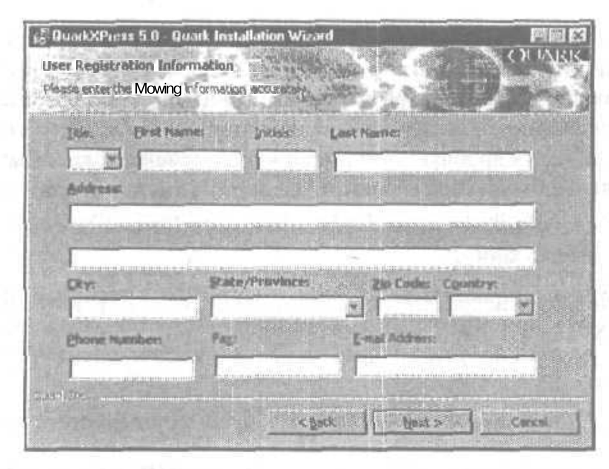


Рис. А.3. Quark использует указанную при регистрации информацию, чтобы сообщать об обновлениях продукта

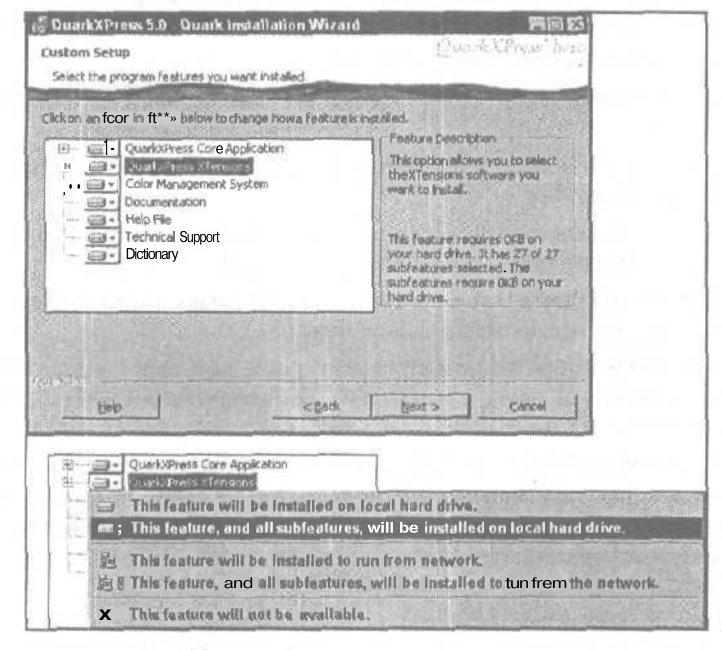


Рис. А.4, В окне Custom Setup снимите флажки элементов, которые не нужно устанавливать

Обновление предыдущих версий QuarkXPress

По сути, любая установка QuarkXPress 5 является добавлением новой программы. Программа установки создает новую папку и помещает в нее копию QuarkXPress, независимо от используемой в данный момент версии QuarkXPress. Единственным различием

между покупкой нового продукта и обновлением является цена, которая платится за программный продукт.

В установке "поверх" есть положительные и отрицательные стороны. В число положительных сторон входит то, что существующие ранее версии QuarkXPress остаются рабочими. Нельзя предугадать, когда они могут вам понадобиться, например, для клиента, который не собирается обновлять QuarkXPress до версии 5. Поэтому предыдущие версии не стоит удалять с жесткого диска или, по крайней мере, следует записать их на компакт-диск или Zip-носитель. Конечно, недостатком является уменьшение свободного места на жестком диске.

Большим недостатком полного перехода к QuarkXPress 5 является отсутствие в QuarkXPress 5 системы полного наследования пользовательских настроек, которые задавались в ранних версиях QuarkXPress — иногда не осознаешь, сколько настроек задано по умолчанию правильно, пока не перейдешь на новую версию приложения.

Если вами в ранних версиях QuarkXPress проводились настройки, то при работе с QuarkXPress 5 выполните следующие действия.

- Посмотрите, работает ли соответствующие надстройки из QuarkXPress 4, которые раньше использовались вами в работе, в пятой версии (при необходимости обратитесь к разработчику). Если надстройки нужно оставить для дальнейшей работы, скопируйте их в подпапку XTension, которая расположена в корневой папке QuarkXPress 5.
- Сбросьте настройки Application Preferences, которые теперь находятся в разделе Application диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y> или <Ctrl+Alt+Shift+Y>). В том же диалоговом окне сбросьте настройки Default Document, не открывая ни одного документа.
- Закрыв все документы, создайте цвета, таблицы стилей, наборы H&J и тому подобные элементы, которые нужно вставить во все новые документы. Воспользуйтесь командами из меню Edit; например, для создания стандартных цветов, выберите Edit⇨Colors. Также можно использовать диалоговое окно Append (команда File⇨Append), чтобы собрать все атрибуты из существующих документов — удобным способом переноса нескольких настроек является создание нового документа в старой версии QuarkXPress (в этом документе автоматически будут использоваться стандартные цвета, стили и т.д.), а затем выполнить File⇨Append в новой версии QuarkXPress, чтобы установить эти настройки.
- При необходимости таблицы стилей абзацев и символов Normal можно изменить для своих целей.
- Скопируйте словари правописания и исключений в переносах из старой версии QuarkXPress в папку с новой версией.
- Если в таблицы шрифтов кернинга/межсимвольного расстояния вносились изменения, то, как ни печально, эти изменения придется задать снова.

Хотя процесс настройки может быть утомительным, он намного приятнее, чем повторное выполнение действий, таких как создание одинаковых таблиц стилей для каждого документа.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Использование XPress Tags

В этом приложении...

О хорошем

О плохом

QuarkXPress предлагает собственный формат файлов: XPress Tags. Фактически, XPress Tags — это ASCII-текст (простой текст), в котором содержатся внедренные коды, сообщающие QuarkXPress, какое форматирование следует применять. Эти коды, похожие на макросы, внедряются либо при создании файлов в текстовом редакторе, либо в тексте, сохраняемом в QuarkXPress.

В использовании XPress Tags есть положительная сторона — в основном в том, что этот формат поддерживает все "родное" форматирование QuarkXPress. Но есть и отрицательная сторона — коды очень сложные.

О хорошем

Формат XPress Tags иногда очень удобен, поскольку это единственный формат, который поддерживает все форматирование, примененное в QuarkXPress. В число преимуществ входит следующее.

- Формат XPress Tags удобен при переносе текстовых (и только текстовых) файлов, созданных в QuarkXPress, другому пользователю QuarkXPress (а также тому, кто работает с версией для Windows) или в текстовый редактор для дальнейшей работы. Из QuarkXPress можно экспортировать статью или фрагмент выделенного текста в формате XPress Tags, а затем передать экспортированный файл другому пользователю QuarkXPress или перенести в текстовый редактор для дальнейшей работы,
- Файлы XPress Tags небольшие и, следовательно, более транспортабельны, чем отдельные документы QuarkXPress.
- Экспортирование файла в формате XPress Tags в текстовый редактор имеет смысл, если нужно добавить или удалить текст, не потеряв особого форматирования, например, шрифты, кернинг или стили, которые

не поддерживаются в текстовом редакторе. Отредактировав текст, сохраните измененный файл (не забудьте сохранить как ASCII-текст) и снова импортируйте в QuarkXPress.

- Форматом XPress Tags также можно воспользоваться при работе со сложными средствами поиска и замены, которые не поддерживаются в QuarkXPress. Например, в QuarkXPress нельзя найти и заменить настройки позиций табуляции или размера текста; однако можно исследовать код в экспортированном из текстового редактора файле формата XPress Tags.

При работе только с QuarkXPress, когда и редакторы, и дизайнеры имеют доступ к QuarkXPress, редакторы могут отдавать файлы с полностью отформатированным текстом в формате XPress Tags. Редакторы могут разбить текст на несколько колонок определенного размера, применить таблицы стилей абзаца и символа, добавить неразрывные пробелы и длинные тире, возможные переносы и т.д. Редактор смотрит, как текст выглядит в колонках, затем сохраняет файл в формате XPress Tags, воспользовавшись командой Save Text (команда File⇨Save Text или комбинация клавиш <Option+⌘+E> или <Ctrl+Alt+E>), как показано на рис. Б.1.

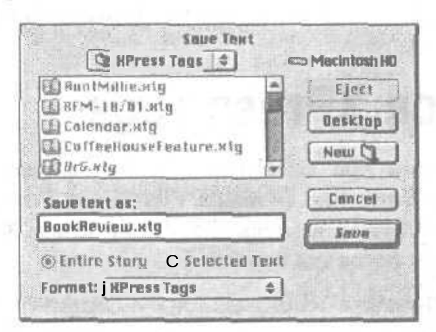


Рис. Б.1. Сохранение текста в формате XPress Tags



Совет

Приложение Adobe InDesign может импортировать файлы XPress Tags, поэтому работая с теми, кто использует InDesign, можно сохранять форматирование текста, произведенное в QuarkXPress. (Также можно открывать файлы QuarkXPress в InDesign, но результаты этого непредсказуемы. Лучше импортированный текст переформатировать.)

О плохом

Большинство пользователей не используют формат XPress Tags, поскольку у основной массы писателей и редакторов нет QuarkXPress, а ввод кода в текстовом редакторе вручную подобен пытке (рис. Б.2). Формат XPress Tags нельзя использовать с форматированием текстового редактора. Например, если создать файл Microsoft Word, то нельзя одновременно применять стиль к абзацу и с помощью XPress Tags, и с помощью стандартных средств Microsoft Word (полужирное и курсивное начертания). Нужно либо все кодировать с помощью XPress Tags и сохранять документ в виде ASCII-файла, либо не использовать XPress Tags вообще.

Подобная ситуация с выбором не удобна, поскольку возможность комбинировать коды форматирования издательских программ с форматированием текстового редактора добавляет мощность и гибкость, которые есть у пользователей Corel Ventura Publisher и Adobe PageMaker.

```
<v3.00><e0>¶
@Normal=<Ps100t0h100z12k0b0cKf"Helvetica">¶
@Intro Dept
Italic=<Ps100t5h100z14k0b0cKf"Minion-Italic">¶
@Body Italic=<Ps100t0h100z10k0b0cKf"Minion-
Italic">¶
@Normal=[S"","Normal","Normal"]<*L*h"Standard"
*kn0*kt0*ra0*rb0*d0*p(0,0,0,0,0,0,g,"U.S.
English")>¶
@Headline Dept=[S"","Headline
Dept"]<*L*h"Standard"*kn0*kt0*ra0*rb0*d0*p(0,0,
0,21,0,0,g,"U.S.
English")Ps100t0h100z17k0b0cKf"HelveticaNeue
-Roman">¶
@Byline=[S"","Byline"]<*J*h"Standard"*kn0*kt0*ra
0*rb0*d0*p(0,0,0,15,0,5.976,g,"U.S.
English")Ps100t10h100z8k0b0cKf"Helvetica-
Light">¶
@Article Intro Dept=[S"","Article Intro
Dept"]<*J*h"Standard"*kn0*kt0*ra0*rb0*d0*p(0,0,
0,18,0,5.976,g,"U.S.
```

Рис. ***Б.2. Формат*** *XPress Tags преобразовывает в код то, к чему не применялось форматирование*

Использование кодов XPress Tags

XPress Tags лучше всего использовать при сохранении текста, форматированного в QuarkXPress. Воспользуйтесь командой Save Text (команда File⇨Save Text или комбинация клавиш <Option+⌘+E> или <Ctrl+Alt+E>), из меню Format выберите XPress Tags и расширение .xtg. На ваш выбор предлагаются три варианта.

- Импортировать форматированный текст в текстовый блок в QuarkXPress при активизированном параметре Include Style Sheets в диалоговом окне Get Text (команда File⇨Get Text или комбинация клавиш <⌘+E> или <Ctrl+E>), как показано на рис. Б.3.
- Импортировать текстовый файл с непреобразованными кодами в текстовый блок в QuarkXPress, чтобы иметь возможность изменять коды вручную или воспользоваться функцией Find/Change (команда Edit⇨File/Change или комбинация клавиш <⌘+F> или <Ctrl+F>), чтобы находить и заменять код. В этом случае следует отключить параметр Include Style Sheets, чтобы увидеть код, а не форматирование. По окончании изменения кода сохраните текст в виде ASCII и импортируйте его с включенным параметром Include Style Sheets, чтобы перевести код в форматирование.
- Открыть текстовый файл в текстовом редакторе и отредактировать текст или изменить код вручную или воспользоваться средством поиска и замены. По окончании сохраните текст в формате ASCII и импортируйте в QuarkXPress при включенном параметре Include Style Sheets.

В приложении к руководству по QuarkXPress приведены различные коды XPress Tags и их варианты, внедренные в текстовый файл. Они начинаются с самых простых, таких как <I> для курсивного начертания, и заканчиваются относительно сложными. Следующий код описывает текст красного цвета с размером шрифта 2 пункта и масштабом 100 процентов, со стилем линии 1 и отступом 18 пунктов вправо и влево от колонки, со смещением 25 процентов и расположением над текущим абзацем:

```
<*ra(02,1, Red ,100,18,18,25%>
```

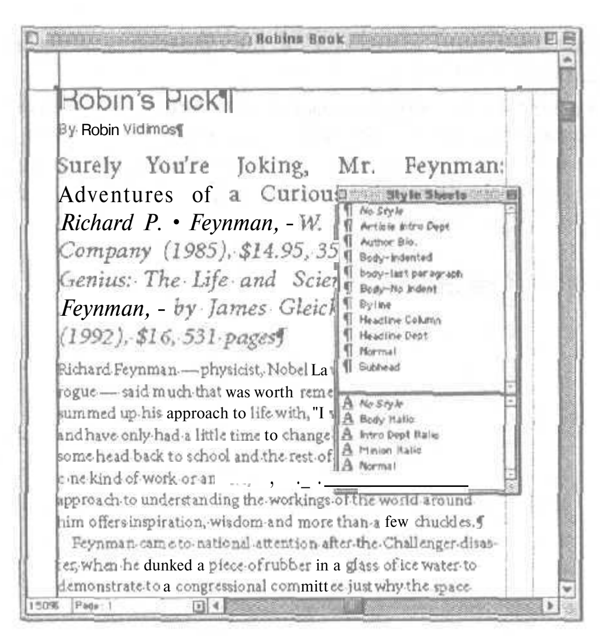


Рис. Б.3. Редактор отформатировал и сохранил эту статью в формате XPress Tags в QuarkXPress. Редактор работал в текстовом блоке с колонками определенного размера и применял таблицы стилей, заданные графическим дизайнером. Когда графический дизайнер импортирует статью в шаблон документа, форматирование сохраняется, и дизайнеру нужно только расставить все по своим местам

В принципе, можно использовать столько кодов XPress Tags, сколько необходимо, и размещать их между символами < и >. В предыдущем примере использовались код `*ra` (отвечающий за выравнивание по правому краю) и соответствующие ожидаемому результату параметры.



Чтобы глобально изменить цвета, воспользуйтесь функцией поиска и замены текста. Например, в файле в формате XPress Tags можно задать поиск по Red и заменить его на Blue.

Некоторые коды являются кодами программного уровня, для которых дескрипторы стилей задаются путем объединения соответствующего количества основных кодов XPress Tags. В следующем примере задается стиль, который называется Lead: черный шрифт Cheltenham Book Plain размером 9,5 пунктов с буквицей высотой четыре строки, межстрочным интервалом 12 пунктов, отступом первой строки 10 пунктов, без отступа справа и слева, не оставляя отступа сверху, тень и масштаб 100%, полное выравнивание и привязка к сетке базовой линии:

```
@Lead=[S , Lead ]<*Jkn0*kt0*ra0*rb0*d(1,4)*p(10,0,0,12,0,0,G, U.S.
English )Ps100t0h100z9.5k0b0cKf Cheltenham Book>
```

Знак = после `@Lead` в этом примере сообщает QuarkXPress задать стиль Lead с кодом между угловыми скобками. Чтобы воспользоваться этим стилем, в начале абзаца, к которому следует применить этот стиль, наберите `@Lead:`; двоеточие сообщает QuarkXPress,

что нужно использовать дескриптор стиля. (Нельзя применить дескриптор стиля, который ранее не был определен в текстовом файле).

В действительности не стоит беспокоиться о редактировании XPress Tags в файле, экспортированном из QuarkXPress или о том, что они остаются в файле при изменении текста. Однако при создании любого документа QuarkXPress проще всего не писать коды вручную, а воспользоваться понятными и простыми средствами форматирования, которые есть в любом текстовом редакторе и в самом QuarkXPress.

Комбинации клавиш

ПРИЛОЖЕНИЕ



В этом приложении...

Комбинации клавиш

Контекстные меню

Опытные пользователи QuarkXPress редко работают с мышью, предпочитая держать свои руки над клавиатурой и получать быстрый доступ к командам с помощью клавиатурных сокращений. Начинающие пользователи всегда могут воспользоваться стандартными комбинациями клавиш операционной системы, такими как <⌘+S> или <Ctrl+S>, чтобы сохранить, и <⌘+P> или <Ctrl+P>, чтобы отправить на печать документ (и, конечно, общеизвестные команды копирования Copy, вырезания Cut и вставки Paste). Не поленитесь потратить время на изучение комбинаций клавиш, приведенных рядом с командами меню — если знать, что клавиша <F7> отображает и скрывает направляющие, то не нужно этой командой открывать меню View.

Большинство клавиатурных сокращений дублируют команды меню, диалоговых окон и палитр, но некоторые предоставляют эксклюзивный доступ к специальным символам, таким как длинное тире, и специфическим средствам, например, изображение, сделанное в оттенках серого можно преобразовать в черно-белое. Просмотрите список в табл. С.1, чтобы найти для себя новые комбинации клавиш, те, что будут постоянно вами использоваться. Перед применением этих комбинаций постарайтесь их запомнить, и процесс форматирования текста и создания документа сократится до минимальных сроков.

Таблица С.1. Клавиатурные сокращения в QuarkXPress 5

Открытие/Закрытие/Сохранение	Mac	Windows
Новый документ	<⌘+N>	<Ctrl+N>
Новая библиотека	<Option+⌘+N>	<Ctrl+Alt+N>
Новый файл XML	<Shift+⌘+X>	<Ctrl+Shift+X>
Новый Web-документ	<Option+Shift+⌘+X>	<Ctrl+Alt+Shift+N>
Открыть файл	<⌘+O>	<Ctrl+O>
Сохранить файл	<⌘+S>	<Ctrl+S>
Сохранить как	<Option+⌘+S>	<Ctrl+Shift+S>
Вернуть до последнего авто-сохранения Auto Save	<Option> и команда Revert to Saved	<Alt> и команда Revert to Saved
Получить текст или изображение	<⌘+E>	<Ctrl+E>
Сохранить текст	<Option+⌘+E>	<Ctrl+Alt+E>
Сохранить страницу как EPS	<Option+Shift+⌘+S>	<Ctrl+Alt+Shift+S>
Приложить	<Option+⌘+A>	<Ctrl+Alt+A>
Закрыть текущий документ	<⌘+W>	<Ctrl+F4>
Закрыть все документы	<Option+⌘+W>	Нет
Печать	<⌘+P>	<Ctrl+P>
Выйти	<⌘+Q>	<Ctrl+Q> или <Alt+F4>
Разные	**Mac**	**Windows**
Отменить последнее действие	<⌘+Z>	<Ctrl+Z>
Восстановить первоначальные значения параметров в диалоговом окне	<Shift+⌘+Z>	<Ctrl+Shift+Z>
Отобразить следующую вкладку в диалоговом окне	<⌘+Tab>	<Ctrl+tab>
Отобразить предыдущую вкладку в диалоговом окне	<Shift+⌘+Tab>	<Ctrl+Shift+Tab>
Отобразить контекстное меню	<Control> со щелчком	Щелчок правой кнопкой мыши
Справка	<Help>	<F1>
Открытие свойств и настроек	**Mac**	**Windows**
Свойства приложения: вкладка Display	<Option+Shift+⌘+Y>	<Ctrl+Alt+Shift+Y>
Свойства документа: вкладка General	<⌘+Y>	<Ctrl+Y>
Свойства документа: вкладка Paragraph	<Option+⌘+Y>	<Ctrl+Alt+Y>
Свойства документа: вкладка Trapping	<Option+Shift+F12>	Ctrl+Shift+F12
Свойства документа: вкладка Tool	Двойной щелчок на значке Zoom или любом инструменте созданий элемента	Двойной щелчок на кнопке Zoom или любом инструменте создания элемента
Настройка параметров документа	<Option+Shift+⌘+P>	<Ctrl+Alt+Shift+P>
Настройка параметров страницы при печати	<Option+⌘+P>	<Ctrl+Alt+P>

Изменение режимов отображения	Mac	Windows
Использование инструмента Zoom	<Ctrl+Shift> (или <Ctrl>)	<Ctrl+пробел>
100%	<⌘ +1>	<Ctrl+1>
По размеру окна	<Option> и выбрать команду Fit to Window	<Alt> и выбрать команду Fit to Window
200%	<Option+⌘> со щелчком	<Ctrl+Alt> со щелчком
В виде макета	<Shift+F6>	<Shift+F6>
Изменить процент видимой области	<Control+V>	<Ctrl+Alt+V>
Принудительная перерисовка	<Option+⌘+.>	<Shift+Esc>
Остановить перерисовку	<⌘+.>	<Ctrl+J>
Перейти на страницу	<⌘+J>	<Ctrl+J>
Увеличить масштаб	<Control+Shift> со щелчком*	<Ctrl+пробел> со щелчком
Уменьшить масштаб	<Option+Control+Shift> со щелчком*	<Ctrl+Alt+пробел> со щелчком
Подменю Windows	<Shift> со щелчком на строке заголовка	<Alt+W>

Управление линейками и направляющими	Mac	Windows
Отобразить/скрыть линейки	<⌘+R>	<Ctrl+R>
Отобразить/скрыть направляющие	<F7>	<F7>
Удалить все горизонтальные направляющие	<Option> со щелчком на горизонтальной линейке	<Alt> со щелчком на горизонтальной линейке
Удалить все вертикальные направляющие	<Option> со щелчком на вертикальной линейке	<Alt> со щелчком на вертикальной линейке
Отобразить/скрыть сетку базовых линий	<Option+F7>	<Ctrl+F7>
Привязать к направляющим	<Shift+F7>	<Shift+F7>

Работа с палитрами	Mac	Windows
Отобразить/скрыть панель инструментов	<F8>	<F8>
Выбрать следующий инструмент	<⌘+Tab>	<Ctrl+Alt+Tab>
Выбрать предыдущий инструмент	<Shift+⌘+Tab>	<Ctrl+Alt+Shift+Tab>
Не менять выбранный инструмент	<Option> со щелчком на инструменте	<Alt> со щелчком на инструменте
Отобразить/скрыть палитру Measurements	<F9>	<F9>
Отобразить/скрыть палитру Document Layout	<F10>	<F10>
Отобразить/скрыть палитру Style Sheets	<F11>	<F11>
Отобразить/скрыть палитру Colors	<F12>	<F12>
Открыть диалоговое окно Colors	<Shift+F12>	<Shift+F12>
Отобразить/скрыть палитру Lists	<Option+F11>	<Ctrl+F11>

Продолжение табл. С.1

Работа с палитрами	Mac	Windows
Отобразить/скрыть палитру Trap Information	<Option+F12>	<Ctrl+F12>
Открыть палитру Index	<Option+⌘+I>	<Ctrl+Alt+I>
Показать окно Font Usage	<F13>	Нет
Показать окно Picture Usage	<Option+F13>	Нет
Просмотр документа	**Mac**	**Windows**
Рука для прокрутки страницы	<Option> и потащить	<Alt> и потащить
Включить/отключить естественную прокрутку	<Option> и потащить ползунок прокрутки	<Alt> и потащить ползунок прокрутки
Отобразить страницу шаблона	<Shift+F10>	<Shift+F4>
Отобразить следующую страницу шаблона	<Option+F10>	<Ctrl+Shift+F4>
Отобразить предыдущую страницу шаблона	<Option+Shift+F10>	<Ctrl+Shift+F3>
Отобразить страницу документа	<Shift+F10>	<Shift+F4>
Следующая страница	<Shift+PageUp> или <Control+Shift+L>	<Shift+PageDown>
Предыдущая страница	<Shift+PageDown> или <Control+Shift+K>	<Shift+PageUp>
Первая страница	<Shift+Home> или <Control+Shift+A>	<Ctrl+PageUp>
Последняя страница	<Shift+End> или <Control+Shift+D>	<Ctrl+PageDown>
Начало документа	<Home> или <Control+A>	<Ctrl+Home>
Конец документа	<End> или <Control+D>	<Ctrl+End>
Выделение объектов	**Mac**	**Windows**
Выделить все	<⌘+A>	<Ctrl+A>
Выделить скрытые объекты	<Option+Shift+⌘> со щелчком	<Ctrl+Alt+Shift> со щелчком
Отменить выделение всех объектов	<Tab> при выбранном инструменте Item	<Tab> при выбранном инструменте Item
Выделить несколько объектов (диапазона)	<Shift> со щелчком	<Shift> со щелчком
Выделить несколько объектов (не последовательно)	<⌘> со щелчком	<Ctrl> со щелчком
Перемещение объектов	**Mac**	**Windows**
Переместить выделенный объект на 1 пункт	Клавиши со стрелками	Клавиши со стрелками
Переместить выделенный объект на 0,1 пункт	<Option> с клавишами со стрелками	<Alt> с клавишами со стрелками
Намеренное перемещение	<Shift> и перетащить	<Shift> и перетащить
Вырезать	<⌘+X> или <F2>	<Ctrl+X>
Удалить	<⌘+K>	<Ctrl+K>

Перемещение объектов	Mac	Windows
Скопировать	<⌘+C> или <F3>	<Ctrl+C>
Вставить	<⌘+V> или <F4>	<Ctrl+V>
Изменение объектов	**Mac**	**Windows**
Изменить	<⌘+M>	<Ctrl+M>
Изменить форму	<Shift+F4>	<F10>
Рамка	<⌘+B>	<Ctrl+B>
Обрезка	<Option+⌘+T>	<Ctrl+Alt+T>
Изменить обтравочный контур	<Option+Shift+F4>	<Ctrl+Shift+F10>
Обтекание	<⌘+T>	<Ctrl+T>
Изменить обтекание	<Option+F4>	<Ctrl+F10>
Дублировать	<⌘+D>	<Ctrl+D>
Пошаговое изменение	<Option+⌘+D>	<Ctrl+Alt+D>
Распределение/выравнивание	<⌘+,>	<Ctrl+,>
На задний план	<Shift+F5>	<Shift+F5>
На передний план	<F5>	<F5>
На уровень ниже	<Option+Shift+F5>	<Ctrl+Shift+F5>
На уровень выше	<Option+F5>	<Ctrl+F5>
Блокировать/разблокировать	<F6>	<F6>
Сгруппировать	<⌘+G>	<Ctrl+G>
Разгруппировать	<⌘+U>	<Ctrl+U>
Выделение текста	**Mac**	**Windows**
Слово	Двойной щелчок	Двойной щелчок
Абзац	Щелкнуть четыре раза	Щелкнуть четыре раза
Строку	Щелкнуть три раза	Щелкнуть три раза
Статью	<⌘+A> или пять щелчков	<Ctrl+A> или пять щелчков
Символ слева	<Shift+стрелка влево>	<Shift+стрелка влево>
Символ справа	<Shift+стрелка вправо>	<Shift+стрелка вправо>
Слово слева	<Shift+⌘+стрелка влево>	<Ctrl+Shift+стрелка влево>
Слово справа	<Shift+⌘+стрелка вправо>	<Ctrl+Shift+стрелка вправо>
Вверх одна строка	<Shift+стрелка вверх>	<Shift+стрелка вверх>
Вниз одна строка	<Shift+стрелка вниз>	<Shift+стрелка вниз>
До начала строки	<Shift+Option⌘ +стрелка влево>	<Ctrl+Alt+Shift+стрелка влево или <Shift+Home>
В конец строки	< Shift+Option⌘ +стрелка вправо>	<Ctrl+Alt+Shift+стрелка вправо> или <Shift+Home>
Вверх один абзац	<Shift+⌘+стрелка вверх>	<Ctrl+Shift+стрелка вверх>

Выделение текста	Mac	Windows
Вниз один абзац	<Shift+⌘+стрелка вниз>	<Ctrl+Shift+стрелка вниз>
Вверх статьи	<Shift+option+⌘+стрелка вверх>	<Ctrl+Alt+Shift+стрелка вверх> или <Shift+Home>
Вниз статьи	<Shift+Option+⌘+стрелка вниз>	<Ctrl+Alt+Shift+ стрелка вниэ> или <Shift+End>
Редактирование текста	**Mac**	**Windows**
Отобразить/скрыть непечатаемые символы	<⌘+I>	<Ctrl+I>
Проверить выделение	<⌘+L>	<Ctrl+W>
Проверить статью	<Option+⌘+L>	<Ctrl+Alt+W>
Проверить документ	<Option+Shift+⌘+L>	<Ctrl+Alt+Shift+W>
Поиск орфографических ошибок	<⌘+L>	<Ctrl+L>
Пропустить слово	<⌘+S>	<Alt+S>
Добавить слово в словарь	<⌘+A>	<Alt+A>
Добавить все сомнительные слова	<Option+Shift> со щелчком на кнопке Done	<Alt+Shift> со щелчком на кнопке Close
Предложить перенос	<⌘+H>	<Ctrl+H>
Открыть окно Find/Change	<⌘+F>	<Ctrl+F>
Закрыть окно Find/Change	<Option+⌘+F>	<Ctrl+Alt+F>
Изменить Find Next на Find First	<Option> со щелчком на Find Next	<Alt> со щелчком на Find Next
Специальные символы	**Mac**	**Windows**
Возврат каретки	<⌘+Return>	<Ctrl+Enter>
Табуляция	\t	\t
Разрыв строки	<Shift+⌘+Enter>	<Ctrl+Shift+Enter>
Колонка	<⌘+Enter на цифровой клавиатуре>	\c
Обратная косая	<⌘+\>	<Ctrl+\>
Групповой символ	<⌘+?>	<Ctrl+?>
Гибкий пробел	type \f	type \f
Пунктуационный пробел	<⌘+.>	<Ctrl+.>
Номер страницы для текущего блока	<⌘+3>	<Ctrl+3>
Номер страницы для предыдущего блока	<⌘+2>	<Ctrl+2>
Номер страницы для следующего блока	<⌘+4>	<Ctrl+4>
Открытие диалоговых окон для форматирования текста	**Mac**	**Windows**
Изменить таблицы стилей	<Shift+F11>	<Shift+F11>
Атрибуты символа	<Shift+⌘+D>	<Ctrl+Shift+D>

Открытие диалоговых окон для форматирования текста	**Mac**	**Windows**
Изменить наборы H&J	<Oоption+Shift+F11> или <Option+⌘+H>	<Ctrl+Shift+F11>
Атрибуты абзаца	<Shift+⌘+F>	<Ctrl+Shift+F>
Изменить размер	<Shift+⌘+\>	<Ctrl+Shift+\>
Изменить интерлиньяж	<Shift+⌘+E>	<Ctrl+Shift+E>
Задать табуляцию	<Shift+⌘+T>	<Ctrl+Shift+T>
Задать правила	<Shift+⌘+N>	<Ctrl+Shift+N>

Методы форматирования текста	**Mac**	**Windows**
Копировать формат выделенного абзаца	<Option+Shift> со щелчком	<Alt+Shift> со щелчком
Применить **No Style,** затем таблицу стилей	<Option> со щелчком на названии таблицы стилей	<Alt> со щелчком на названии таблицы стилей
Выбрать шрифт на палитре **Measurement**	<Option+Shift+⌘+M>	<Ctrl+Alt+Shift+M>
Применить предыдущий шрифт	<Option+Shift+F9>**	<Ctrl+Shift+F9>
Применить следующий шрифт	<Option+F9>**	<Ctrl+F9>
Шрифт Symbol (следующий символ)	<Shift+⌘+Q>	<Ctrl+Shift+Q>
Шрифт Zapg Dingbats (следующий символ)	<Shift+⌘+Z>	<Ctrl+Shift+Z>

Изменение размера и масштаба шрифта	**Mac**	**Windows**
Увеличить до следующего значения размера в шкале шрифтов	<Shift+⌘+>>	<Ctrl+Shift+>>
Уменьшить до следующего значения размера в шкале шрифтов	<Shift+⌘+<>	<Ctrl+Shift+<>
Увеличить на 1 пункт	<Option+Shift+⌘+>>	<Ctrl+Alt+Shift+>>
Уменьшить на 1 пункт	<Option+Shift+⌘+<>	<Ctrl+Alt+Shift+<>
Увеличить масштаб на 5%	<⌘+]>	<Ctrl+]>
Уменьшить масштаб на 5%	<⌘+[>	<Ctrl+[>
Увеличить масштаб на 1 %	<Option+⌘+]>	<Ctrl+Alt+]>
Уменьшить масштаб на 1%	<Option+⌘+[>	<Ctrl+Alt+[>
Изменить размер	<⌘> и потащить маркер текстового блока	<Ctrl> и потащить маркер текстового блока
Изменить размер принудительно	<Shift+⌘> и потащить маркер текстового блока	<Ctrl+Shift> и потащить маркер текстового блока
Изменить размер пропорционально	<Option+Shift+⌘> и потащить маркер текстового блока	<Ctrl+Alt+Shift> и потащить маркер текстового блока

Изменение размеров пробела в тексте	**Mac**	**Windows**
Увеличить кернинг/межсимвольное расстояние на 0,05 широкого пробела	<Shift+⌘+]>	<Ctrl+Shift+]>
Уменьшить кернинг/межсимвольное расстояние на 0,05 широкого пробела	<Shift+⌘+[>	<Ctrl+Shift+[>

Изменение размеров пробела в тексте	Mac	Windows
Увеличить кернинг/межсимвольное расстояние на 0,005 широкого пробела	<Option+Shift+⌘+]>	<Ctrl+Alt+Shift+]>
Уменьшить кернинг/межсимвольное расстояние на 0,005 широкого пробела	<Option+Shift+⌘+[>	<Ctrl+Alt+Shift+[>
Поднять базовую линию на 1 пункт	<Option+Shift+⌘++>	<Ctrl+Alt+Shift+)>
Опустить базовую линию на 1 пункт	<Option+Shift+⌘+->	<Ctrl+Alt+Shift+(>
Увеличить межстрочный интервал на 1 пункт	<Shift+⌘+'>	<Ctrl+Shift+'>
Уменьшить межстрочный интервал на 1 пункт	<Shift+⌘+:>	<Ctrl+Shift+:>
Увеличить межстрочный интервал на 0,1 пункта	<Option+Shift+'>	<Ctrl+Alt+Shift+'>
Уменьшить межстрочный интервал на 0,1 пункта	<Option+Shift+:>	<Ctrl+Alt+Shift+:>
Применение начертаний шрифта	**Mac**	**Windows**
Обычный	<Shift+⌘+P>	<Ctrl+Shift+P>
Полужирный	<Shift+⌘+B>	<Ctrl+Shift+B>
Курсив	<Shift+⌘+I>	<Ctrl+Shift+I>
Подчеркнутый	<Shift+⌘+U>	<Ctrl+Shift+U>
Подчеркнуть слово	<Shift+⌘+W>	<Ctrl+Shift+W>
Зачеркнуть	<Shift+⌘+/>	<Ctrl+Shift+/>
Все прописные	<Shift+⌘+K>	<Ctrl+Shift+K>
Нижний индекс	<Shift+⌘+->	<Ctrl+Shift+9>
Верхний индекс	<Shift+⌘+=>	<Ctrl+Shift+0>
Надстрочный	<Shift+⌘+V>	<Ctrl+Shift+V>
Контур	<Shift+⌘+O>	<Ctrl+Shift+O>
Тень	<Shift+⌘+S>	<Ctrl+Shift+S>
Выравнивание абзацев	**Mac**	**Windows**
По левому краю	<Shift+⌘+L>	<Ctrl+Shift+R>
По правому краю	<Shift+⌘+R>	<Ctrl+Shift+R>
По центру	<Shift+⌘+C>	<Ctrl+Shift+C>
По ширине (обоим краям)	<Shift+⌘+J>	<Ctrl+Shift+J>
Принудительное выравнивание по ширине	<Option+Shift+⌘+J>	<Ctrl+Alt+Shift+J>
Тире, дефисы и пробелы	**Mac**	**Windows**
Длинное тире	<Option+Shift+->	<Ctrl+Shift+=>
Неразрывный пробел	<Option+⌘+=>	<Ctrl+Alt+Shift+=>
Тире	<Option+->	<Ctrl+Alt+Shift+->

Тире, дефисы и пробелы	Mac	Windows
Неразрывный дефис	<⌘+=>	<Ctrl+=>
Возможный дефис	<⌘+->	<Ctrl+->
Неразрывный пробел	<⌘+пробел>	<Ctr!+5>
Короткий пробел	<Option+пробел>	<Ctrl+Shift+6>
Неразрывный короткий пробел	<Option+⌘+пробел>	<Ctrl+Alt+Shift+6>
Пунктуационный пробел	<Shift+пробел>	<Shift+пробел> или <Ctrl+6>
Неразрывный пунктуационный пробел	<Shift+⌘+пробел>	<Ctrl+Shift+пробел> или <Ctrl+Alt+6>
Гибкий пробел	<Option+Shift+пробел>	<Ctrl+Shift+5>
Неразрывный гибкий пробел	<Option+Shift+⌘+пробел>	<Ctrl+Alt+Shift+5>
Распределение текста	**Mac**	**Windows**
Отступ	<⌘+\>	<Ctrl+\>
Номер текущей страницы	<⌘+3>	<Ctrl+3>
Номер страницы с предыдущим блоком	<⌘+2>	<Ctrl+2>
Номер страницы со следующим блоком	<⌘+4>	<Ctrl+4>
Новая строка	<Shift+Enter>	<Shift+Enter>
Возможная новая строка	<⌘+Enter>	<Ctrl+Enter>
Новая колонка	<Enter> на цифровой клавиатуре	<Enter> на цифровой клавиатуре
Новый блок	<Shift+Enter на цифровой клавиатуре >	<Shift+Enter на цифровой клавиатуре >
Табуляция с выравниванием по правому краю	<Option+Tab>	<Shift+Tab>
Импортирование изображений	**Mac**	**Windows**
Импортировать рисунок с разрешением 36 dpi	<Shift> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture	<Shift> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture
Импортировать цветной рисунок в формате TIFF 8 оттенках серого	<⌘> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture	<Ctrl> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture
Импортировать рисунок в оттенках серого в формате TIFF как черно-белый	<⌘> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture	<Ctrl> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture
Импортировать рисунок в формате EPS без заливки	<⌘> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture	<Ctrl> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture
Повторно импортировать все изображения в документ	**<3€>** со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture	<Ctrl> со щелчком на кнопке Open в диалоговом окне Get Picture

Изменение размера и размещение изображений	**Mac**	**Windows**
Отцентрировать изображение в блоке	<Shift+⌘+M>	<Ctrl+Shift+M>
Поместить изображение по размеру блока	<Shift+⌘+F>	<Ctrl+Shift+F>
Поместить изображение пропорционально в блок	<Option+Shift+⌘+F>	<Ctrl+Alt+Shift+F>
Изменить размер блока	<Shift> и потащить	<Shift> и потащить
Изменить размер блока с сохранением его пропорций	<Option+Shift> и потащить	<Alt+Shift> и потащить
Изменить размер блока и масштаб изображения	<⌘> и потащить	**<Ctrl> и потащить**
Изменить размер блока вместе с изображением	<Shift+⌘> и потащить	<Ctrl+Shift> и потащить
Изменить размер блока с сохранением пропорций и изменить масштаб изображения	<Option+Shift+⌘> и потащить	<Ctrl+Alt+Shift> и потащить
Увеличить масштаб изображения на 5%	<Option+Shift+⌘+>>	<Ctrl+alt+Shift+>>
Уменьшить масштаб изображения на 5%	<Option+Shift+⌘+<>	<Ctrl+alt+Shift+<>
Работа с изображениями	Mac	Windows
Негативное изображение	<Shift+⌘+->	<Ctrl+Shift+->
Настройки контрастности изображения	<Shift+⌘+C>	<Ctrl+Shift+C>
Настройки растра изображения	<Shift+⌘+H>	<Ctrl+Shift+H>
Работа с линиями	Mac	Windows
Увеличить ширину линии до следующей заданной величины	<Shift+⌘+>>	<Ctrl+Shift+>>
Уменьшить ширину линии до предыдущей заданной величины	<Shift+⌘+<>	<Ctrl+Shift+<>
Увеличить ширину линии на 1 пункт	<Option+Shift+⌘+>>	<Ctrl+Alt+Shift+>>
Уменьшить ширину линии на 1 пункт	<Option+Shift+⌘+<>	<Ctrl+Alt+Shift+<>
Редактирование иллюстраций	**Mac**	**Windows**
Удалить точку ...	<Option> со щелчком	<Alt> со щелчком
Добавить точку ...	<Option> со щелчком на сегменте	<Alt> со щелчком на сегменте
Создать угловую точку	<Option+F1>	<Ctrl+F1>
Создать гладкую точку	<Option+F2>	<Ctrl+F2>
Создать симметричную точку	<Option+F3>	<Option+#>
Создать прямой сегмент	<Shift+Option+F1>	<Ctrl+Shift+F1>
Создать криволинейный сегмент	<Shift+Option+F2>	<Ctrl+Shift+F2>

** В Mac клавиатурное сокращение для увеличения масштаба: <Cotrnol+Shift> со щелчком; для уменьшения масштаба — <Option+Control+Shift>со щелчком. Комбинации клавиш для этих команд*

можно изменить на вкладке Interactive диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y>) на <Control> со щелчком и <Option+Control> со щелчком соответственно. Чтобы это сделать, щелкните на опции Zoom в области Control. После этого нажмите клавиши <Control+Shift>, чтобы отобразить контекстное меню.

*** Программы для управления шрифтами, такие как Adobe Type Manager, не позволяют работать с клавиатурными сокращениями.*

Кроме клавиатурных сокращений в работе очень удобны контекстные меню — небольшие меню, появляющиеся на палитрах, элементах, страницах и т.д. — которые предоставляют быстрый доступ к командам, приемлемым для конкретного объекта. В более поздних версиях операционных систем Mac и Windows контекстные меню используются для экономии времени. Меню с командами, подходящими для конкретного объекта, можно вызвать нажатием <Control> и щелчком в Mac (рис. В.1) или щелчком правой кнопкой мыши в Windows (рис. В.2). Таким образом, экономится время на выбор опций в основных меню, диалоговых окнах и на палитрах.

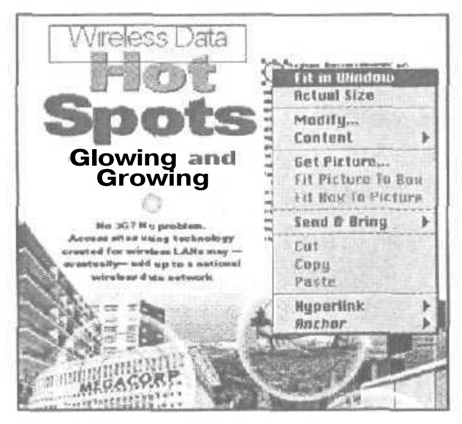


Рис. В.1. В QuarkXPress для Mac нажмите <Control> и щелкните на круглом графическом блоке, чтобы вызвать команды, показанные в контекстном меню



Рис. В.2. В QuarkXPress для Windows щелкните правой кнопкой мыши на круглом графическом блоке, чтобы вызвать команды, находящиеся в контекстном меню

Новинка!

В QuarkXPress **5** добавлен **набор** контекстных меню для управления страницами, палитрами и элементами

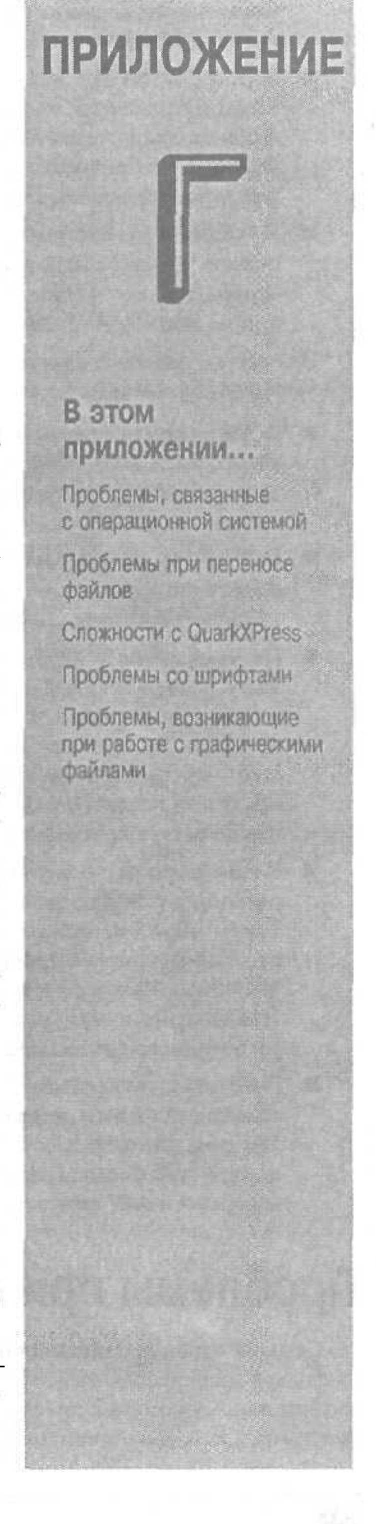
В каждом контекстном меню содержатся команды, подходящие для данного элемента — например, если щелкнуть на палитре Style Sheets, можно создать, отредактировать и удалить таблицы стилей. Если щелкнуть на странице, можно изменить ее размер, а если щелкнуть на изображении, его можно заменить или изменить размер.



Совет

Профессиональные пользователи QuarkXPress для Mac, скорее всего, проигнорируют контекстные меню, поскольку для этих меню используется клавиатурное сокращение <Control> со щелчком, прежде зарезервированное под инструмент Zoom. Для пользователей с большим опытом работы будет сложно привыкнуть нажимать <Control+Shift>, чтобы активизировать инструмент Zoom. Если с этим возникают трудности, то для своей копии QuarkXPress настройки Control Key можно изменить на вкладке Interactive диалогового окна Preferences (команда Edit⇨Preferences⇨Preferences или комбинация клавиш <Option+Shift+⌘+Y>). Изменив настройки таким образом, инструмент Zoom будет активизироваться нажатием клавиши <Control> и щелчком, а контекстные меню — <Control+Shift> и щепчком (только для QuarkXPress).

Межплатформенные решения



В издательской среде авторы и редакторы подготавливают текст в Windows (поскольку IBM-совместимые компьютеры менее дорогие), а графические дизайнеры работают в Mac (считается, что в Mac доступно большее количество шрифтов, проще управлять цветами и т.д., поскольку они разрабатывались для Mac). Но в наши дни довольно привычно редактировать документы QuarkXPress как в Mac, так и в Windows. Поскольку QuarkXPress практически идентична в обеих платформах и документы в ней предназначены для легкого перехода между платформами, то проще всего работать на обеих платформах.

Однако при работе в QuarkXPress не всегда все операции выполняются гладко. Работа над проектом охватывает взаимодействие операционных систем, транспортировку файлов, подготовку изображений в других приложениях, использование шрифтов различных форматов и многое другое. Эти подключаемые внешние элементы могут существенно отличаться, из-за чего возникают проблемы при работе на разных платформах. Возникают сложности и с некоторыми файлами QuarkXPress. Давайте рассмотрим все трудности по порядку.

Проблемы, связанные с операционной системой

Значки и названия файлов влияют на то, насколько беспрепятственно данные транспортируются между платформами. В число проблем, связанных со значками файлов, входят следующие.

- Как в Mac, так в Windows используются значки, указывающее операционной системе (или другой программе), какого формата рассматриваемый файл. Но в этих двух платформах разный способ создания

таких значков, поэтому, когда файл перемещается с одной платформы на другую, значки файлов могут быть утрачены.

- В QuarkXPress для Mac значки файлов используются не всегда. Файлы без значков в Mac отображаются как текстовые файлы в диалоговом окне Get Text, графические файлы в диалоговом окне Get Picture или файлы QuarkXPress — в диалоговом окне Open. Даже без значка можно импортировать или открыть файл — если формат этого файла поддерживается QuarkXPress.
- В Windows значок файла важен для QuarkXPress, поскольку QuarkXPress часто "не понимает" файлы с неподходящими значками. К счастью, можно заставить QuarkXPress отобразить все файлы, выбрав в диалоговых окнах Get Text, Get Picture и Open опцию Display All Files (V) в меню Files Of Type.

На перенос файла из одной платформы на другую также влияет различие в том, как в Mac и в Windows обрабатывается тот или иной формат файла, независимо от значка.

- В Mac скрытая часть в названии файла, которая называется экстентом, сообщает, какого типа этот файл. В этом экстенте файла содержится два ключевых описания: идентификатор программы, в которой этот файл был создан, и идентификатор формата этого файла.
- В Windows значок основан на расширении в конце названия файла, например, `.doc` в названии файла `How to Import.doc`. (Помните: заглавные буквы не имеют решающего значения: . DOC то же самое, что и . Doc или . doc).
- По умолчанию в Windows расширения скрыты от пользователя, поэтому можно не знать, что во всех файлах после названия добавлены расширения. Их можно увидеть в DOS, а в Windows 95 и более поздних версиях необходимо отключить параметр, который делает их скрытыми. Для этого нужно воспользоваться командой Вид⇨Параметры (Windows 95), Вид⇨Свойства папки (Windows 98) или Сервис⇨Свойства папки (Windows 2000) и перейти на вкладку Вид. (Перед этими действиями нужно оставить открытой какую-либо папку).
- Чтобы было легче управляться с файлами на обеих платформах, нужно использовать расширения в названиях всех файлов, даже в тех из них, которые созданы в Mac. Таким образом, можно быть уверенным в том, что пользователи Windows увидят нужный значок (по крайней мере, в тех форматах, которые представлены в Mac и в Windows). Некоторые форматы файлов не имеют эквивалентов в Windows, а следовательно, и не имеют расширений. Пользователи Mac должны не забывать вставлять расширения в файлы, предназначенные для пользователей Windows.
- Некоторые программы способны автоматически определять приложение, в котором создан файл в Mac, и идентификаторы в качестве расширения в Windows и наоборот, о чем рассказывалось в главе 5, поэтому файлы всегда выглядят так, как родные для данной платформы, независимо от того, где они создавались. Использование таких программ имеет смысл при частом перемещении файла с одной платформы на другую.

Проблемы при переносе файлов

Сегодня перемещение файлов из Mac в Windows осуществляется проще, чем когда-либо благодаря правильному выбору программного обеспечения на обеих платформах, которое позволяет одному компьютеру считывать диски другого компьютера (дискеты, съемные диски, например, Zip, и даже жесткие диски). Ниже приведен краткий обзор основных приложений.

- File Exchange. Эта панель управления Mac OS позволяет видеть диски Windows на гибком или съемном диске Mac и позволяет Mac распознавать файлы и определять, какие приложения совместимы с каждым типом файла в Windows. File Exchange также автоматически добавляет соответствующий значок Mac в информацию о типе файла Windows, перенесенный в Mac и основанный на расширении файла Windows.
- MacOpener 2000, от *DataViz* (www.dataviz.com). Это программа для Windows, которая позволяет открывать любой тип дисков Mac в Windows. Щелкните два раза на любом файле, чтобы запустить соответствующее приложение Windows. В пакет Conversions Plus входит MacOpener и утилита преобразования форматов файлов.
- MacDrive от Mediafour Productions (www.media4.com). Этот продукт подобен Mac Opener в том, что позволяет Windows 98, Me, NT 4.0, 2000 и XP открывать, считывать, записывать и форматировать диски Mac.

Еще одним способом переноса файлов является использование межплатформенной сети — если она правильно настроена.

- PC MacLAN фирмы *Miramar Systems* (www.miramarsys.com) делает текущий Windows-компьютер сервером для компьютеров Mac и других Windows-компьютеров в сети Ethernet, используя протоколы AppleTalk или TCP/IP. Он позволяет получить доступ к ресурсам Windows из компьютеров Mac. В обоих случаях он сопоставляет расширения файлов в Windows со значками Mac, поэтому файлам, которые перемещаются между платформами, обязательно присваиваются соответствующие значки. Обратите внимание: в Windows NT, Windows 2000 и Windows 95, 98 и Me используются разные версии утилиты.
- Dave фирмы *Thursby Software Systems* (www.thursby.com) — это программа для Mac, с помощью которой на сервере Windows предоставляется доступ к данным в Mac и Windows, используя протокол TCP/IP в сети Ethernet.
- Timbutu Pro фирмы *Netopia* (www.netopia.com) позволяет пользователям Mac и Windows обмениваться файлами в сети Ethernet.
- ОС Windows NT и Windows 2000 Server включает в себя утилиту, которая называется MacFile; она позволяет задавать определенные папки на сервере, к которым предоставляется доступ из Mac. (Обратите внимание на то, что эта утилита не устанавливается по умолчанию — ее нужно выбрать как дополнительное средство при установке компонентов сети). Хорошо, когда на сервере NT файлы становятся общедоступными: изображения, шрифты, шаблоны QuarkXPress, проекты и т.д. MacFile не позволяет Windows NT получать доступ к ресурсам Mac через сеть.
- Для полноценной работы в сети вам, возможно, придется использовать протокол TCP/IP и Ethernet (и/или беспроводные соединения "Wi-Fi" Ethernet 802.1lb), применяя серверную операционную систему Windows NT/2000/XP, Unix или Linux. Вам также понадобится консультант или постоянный сетевой администратор при настройке большой сети.

В Mac каждому файлу присваивается скрытый идентификатор программы, в которой он создан, и идентификатор типа файла; эти атрибуты сообщают, какой значок следует подобрать для этого файла и какое приложение откроется при двойном щелчке на этом файле. В файлах Windows нет таких скрытых идентификаторов, поэтому при перемещении файлов в Mac они рассматриваются либо как простые текстовые файлы, либо как бинарные. Чтобы загрузить эти файлы в QuarkXPress (или в других приложениях Mac), нужно сначала запустить приложение, а затем воспользоваться командой File⇨Open или <⌘+O>.

Заметьте, что File Exchange, MacLinkPlus, Conversions Plus, MacOpener, MacDrive, Timbuktu Pro можно использовать для создания таких скрытых идентификаторов автоматически на основе расширений файлов в Windows, а также для добавления расширений файлов в Windows на основе идентификатора программы-создателя в Mac и типа файла; это значит, что для открытия перенесенного файла достаточно щелкнуть на нем дважды.

Межплатформенность QuarkXPress

Некоторые типы файлов QuarkXPress не переносятся с платформы на платформу: XPress Preferences (как практически любые файлы с настройка приложений), дополнительные словари и библиотеки.

XPress Preferences и программные файлы

Файл XPress Preferences, находящийся в корневой папке приложения QuarkXPress, не переносится с одной платформы на другую. В этом файле содержится следующая информация; изменения в таблице кернинга, дополнения в таблице межсимвольных расстояний и исключения в переносах; стандартные таблицы стилей, цвета, шаблоны линий и полос, списки, наборы H&J и стили печати; все стандартные настройки. Если в стандартные настройки вносились глобальные изменения, а затем файл XPress Preferences распространялся среди всех пользователей внутри компании, то эти изменения придется вносить дважды: один раз в Mac, а второй раз в Windows.

Другие программные файлы в QuarkXPress, такие как дополнительные словари и надстройки, не переносятся с платформы на платформу. Создайте одинаковые дополнительные словари для Mac и Windows. Если одни и те же надстройки нужны на обеих платформах, то покупайте только те из них, которые поддерживаются как Mac, так и Windows. Это ограничивает функциональные возможности программы, поскольку надстроек для обеих платформ намного меньше, чем рассчитанных на одну платформу.

Книги и библиотеки

Книги, очевидно, можно перенести с одной платформы на другую. Однако пользователи на разных платформах не могут открыть файл книги одновременно, что делает его бесполезным при работе через сеть. Чтобы работать с книгой в смешанной среде, пользователи Mac и Windows должны открывать ее в разное время.

Библиотеки вообще нельзя перенести с одной платформы на другую. Хотя Quark обещал совместимость еще в версии 4, а затем в версии 5, этого не произошло. Проблема при работе с библиотеками заключается еще и в том, что миниатюра предварительного просмотра в библиотеке может не отображаться на другой платформе, многие элементы содержат шрифты, которые могут быть недоступными, а в некоторые элементах содержится графика, которая в предварительном просмотре может отображаться в другом формате. Если на обеих платформах нужна та или иная библиотека, сохраните элементы в документе и создайте библиотеку на обеих платформах (но все же нужно не забывать о проблемах со шрифтами и графикой).

Проблемы со шрифтами

Со шрифтами могут возникнуть две проблемы: несовместимость названия шрифта с используемым и недостаток специальных символов в используемом шрифте.

Шрифты в Mac и в Windows

Когда разговор заходит о шрифтах, следует помнить, что шрифты в Mac и в Windows различны. Конечно, существует огромное количество шрифтов с одинаковыми названиями. А шрифты TrueType поддерживаются на обеих платформах. Но наиболее часто используемые в профессиональной среде шрифты — PostScript Type 1 — существуют в нескольких версиях различных разработчиков. Даже с минимальными различиями сложно гарантировать, что текст будет выглядеть одинаково на разных платформах, особенно при обтекании им остальных объектов.

Чтобы разобраться с совместимостью шрифтов, убедитесь в том, что шрифты, используемые в проектах на разных платформах, есть и в Mac, и в Windows. Затем приобретите шрифты у этого же производителя (по возможности, с таким же номером версии). Также можно преобразовать шрифты для Mac в их версию для Windows и наоборот с помощью специальной утилиты, например, TransType от FontLab (www.fontlab.com). После этого просмотрите лицензионное соглашение по использованию шрифтов — не обязательно покупать права на использование шрифта на всех компьютерах. Даже с этим же самым шрифтом или с преобразованным, на внешний вид шрифта влияет межбуквенное расстояние и размеры. Иногда нужно распечатать текст, чтобы сравнить шрифты и убедиться в том, что они одинаково выглядят на обеих платформах.

Специальные символы шрифта

Даже при работе с одним и тем же шрифтом в Mac и в Windows в нем могут содержаться различные наборы символов. Часто в шрифтах для Mac больше специальных символов, чем в шрифтах для Windows. Также шрифты могут по-разному отображаться, поэтому вводимые в Windows символы могут иначе выглядеть в Mac. Более подробная информация о том, какие символы не следует использовать при работе на разных платформах, приведена в главе 18.

Проблемы с графическими файлами

При работе на разных платформах возникают две проблемы во время использования графики: миниатюра предварительного просмотра и расположение файлов,

Предварительный просмотр графики

При импортировании графического файла в документ QuarkXPress с помощью диалогового окна Get Picture QuarkXPress отображается миниатюра предварительного просмотра, которая сохраняется вместе с изображением. Миниатюра сохранена с документом QuarkXPress и не всегда корректно отображается при переходе с платформы на платформу.

- Часто графические файлы, созданные в Mac, имеют формат PICT, который может некорректно отображаться в Windows. То же относится и к импортированным или вставленным графическим файлам PICT. В обоих случаях попробуйте повторно импортировать графический файл.
- Графические файлы, созданные в Windows, часто имеют формат Windows Metafile, который может некорректно отображаться в Mac. В этом случае повторно сохраните изображение с миниатюрой предварительного просмотра в другом формате, например, в TIFF.

- Для наилучших результатов при работе на разных платформах используйте файлы форматов TIFF и EPS (для печати) и GIF и JPEG (для Web).
- Сохраните файлы EPS с предварительным просмотром в формате TIFF, чтобы гарантировать корректное отображение на обеих платформах.

Расположение файлов

Когда в документ QuarkXPress импортируется графический файл, создается связь между документом и местонахождением графического файла. Связь состоит из пути к файлу, определенному в документе, и он используется, когда QuarkXPress ищет графический файл, чтобы повторно его импортировать или напечатать.

Если переместить графический файл — или документ — связь считается нарушенной, а на вкладке Pictures диалогового окна Usage (команда Utilities⇨Usage) отобразится путь к недостающему изображению. Поскольку для перемещения документов на другую платформу, очевидно, нужно переместить файл, то связь не сохраняется- Это относится к графике, импортированной с помощи технологии Publish&Subscribe в Mac и Windows OLE.

Решение этой проблемы зависит от того, что делается с документом. Если файл просто открывается для редактирования текста, то нечего беспокоиться о связях с графическими объектами. В основном, все нормально, если ко всем графическим файлам не заданы пути — если эти файлы не изменяются или не выполняется вывод с высоким разрешением. Если вывод делается с обеих платформ, расположите графические файлы в определенном месте, чтобы их можно было легко связать с документом.

Содержимое прилагаемого компакт-диска

ПРИЛОЖЕНИЕ



В этом приложении...

Обзор типов программного обеспечения

Установка программ, находящихся на компакт-диске

На компакт-диске, прилагаемом к этой книге, содержатся программы — одни бесплатные, другие пробные, третьи демонстрационные. Все эти программы предназначены для повышения эффективности работы в QuarkXPress или другой издательской системе. Одни надстройки расширяют возможности самой QuarkXPress, а другие утилиты сторонних производителей следует использовать до или после работы в QuarkXPress. В этом приложении рассказывается обо всем, что необходимо знать для установки, тестирования и приятной работы с содержимым компакт-диска.

Обзор программного обеспечения

На компакт-диске представлены три типа программ. Некоторые не стоят ни копейки, остальные предназначены исключительно для тестирования. Вам предстоит решить, нужно ли их приобретать. В следующих разделах описано, как они работают.

Бесплатные программы

Другими словами, не стоящие ни копейки. С ними можно работать совершенно бесплатно. (Тем не менее, их нельзя продавать другим. Также нужно получить разрешение разработчиков программы на распространение этои программы, даже в случае бесплатного распространения).

Условно-бесплатные программы

Эти программные продукты распространяются на пробной основе, позволяя увидеть, как они работают. Если определенная программа вам понравилась, то вам придется купить ее полную версию, которая обычно доступна после отправки платы за регистрацию и получения серийного номера, после чего данный продукт преобразовывается в полноценно функциональную версию приложения, или получения полностью рабочей версии на компакт-диске или через Internet. Условно-бесплатные программы обычно бесплатно распространяются многим пользователям, чтобы заинтересовать максимальную аудиторию. В большинстве условно-бесплатных программ заложены ограниченные функциональные возможности, чтобы пользователи не забывали, что используется не полная версия.

- Программа не позволяет сохранить документ QuarkXPress при загруженной программе
- Возможности остаются ограниченными до тех пор, пока не будет куплена полная версия продукта
- Приложение прекращает работать по истечении определенного количества дней ее использования

Демонстрационные версии программ

Демонстрационные версии предназначены для работы на пробной основе. В результате пользователь может увидеть, пригодится ли такая программа в его работе. Если ему такая программа нужна, приобретите полную версию по каталогу, у дистрибьютора или разработчика на Web-узле. При покупке версии, загружаемой по Internet, часто со скидкой, обычно прилагается документация в формате PDF. При покупке коробочной версии программы обычно вместе с печатной документацией прилагается компакт-диск. В большинстве демонстрационных программ заложена одна из трех функций, чтобы пользователи не забывали, что используется не полная, а демонстрационная версия.

- Не позволяет сохранить документ QuarkXPress при загруженной программе (в случае надстроек).
- Предоставляет ограниченные возможности до тех пор, пока не куплена полная версия продукта.
- Прекращает работать через определенное количество дней ее использования

Установка программ, находящихся на компакт-диске

Установка программы с компакт-диска выполняется очень просто. Вставьте компакт-диск в дисковод. В Mac значок компакт-диска автоматически отобразится на рабочем столе. В Windows иногда может понадобиться открыть содержимое компакт-диска в менеджере файлов или в отдельном окне, которое открывается при двойном щелчке на значке Мой компьютер (My Computer). Ознакомившись с содержимым компакт-диска, установите программу следующим образом.

- При установке надстроек все, что нужно, это просто перетащить файл надстройки в папку Xtension, находящуюся в корневой папке QuarkXPress. При следующем запуске QuarkXPress надстройки загрузятся автоматически.

- Для некоторых надстроек требуется запустить программу установки, как в случае большинства утилит. Щелкните дважды на значке программы установки и выполните указанные инструкции.

Просмотр содержимого компакт-диска

На компакт-диске, прилагаемом к книге, содержится две папки с различными типами программ и документации. Файлы ReadMe, поставляемые вместе с продуктами, и документация, поставляемая с самими продуктами, расскажут о разработчиках и дистрибьюторах.

Цветные иллюстрации

Поскольку основная часть этой книги распечатана с использованием только черной краски, к главам 27, 28 и 30 на компакт-диске прилагаются цветные файлы в формате PDF. Эти главы можно распечатать или найти в Internet, чтобы ознакомиться с рассматриваемыми примерами. На случай просмотра изображения в броузере эти иллюстрации продублированы в другом формате. Кроме того, цветные иллюстрации можно просмотреть в виде одного файла PDF. Просмотр и печать этих глав поможет лучше понять материал книги.

Программное обеспечение для Mac

Предлагаемая на компакт-диске информация для простоты просмотра его содержимого разделена на несколько папок.

Издательские утилиты

Несколько утилит расширяют возможности QuarkXPress, даже не являясь надстройками.

- Font Reserve Light (пробная версия). Разработанный фирмой *DiamondSoft*, www.fontreserve.com, Font Reserve является полноценным менеджером шрифтов, который предназначен для активизации шрифтов, их просмотра и печати образцов. В уникальной базе данных сохранены сведения о всех шрифтах системы, что позволяет задавать поиск и критерий сортировки. Единственное ограничение демонстрационной версии заключается в том, что в базу можно добавить только 100 шрифтов. Надстройка Font Reserve для QuarkXPress для Mac обеспечивает автоматическую активизацию шрифтов при открытии документов.

Использование демонстрационных надстроек

Большинство демонстрационных надстроек на компакт-диске при их загрузке переключают программу QuarkXPress в демонстрационный режим. Пока QuarkXPress работает в демонстрационном режиме, в нем нельзя сохранять документы. Об этом предупреждает сообщение, которое появляется при запуске QuarkXPress и при создании нового или открытии существующего документа. При загрузке некоторых демонстрационных надстроек появляется заставка, намекая на то, что QuarkXPress позволит сохранить документы, но обычно все происходит не так. При работе с некоторыми демонстрационными надстройками документы сохранить можно, но потом они не открываются без установленной демонстрационной версии надстройки.

Большинство демонстрационных надстроек, содержащихся на компакт-диске, были разработаны (или обновлены с более низкой версии) до выпуска QuarkXPress 5. То есть при подключении этих надстроек возможны некоторые проблемы. В таком случае узнайте у разработчика

о наличии обновленной демонстрационной версии. Поскольку надстройки разрабатывались разными людьми и компаниями, старая и новая версии надстроек не всегда загружаются а одном месте. Если при работе в QuarkXPress у еас возникают непонятные проблемы, отключите те надстройки, которые не используются а данный момент.

Чтобы опробовать надстройку в работе, перетащите или скопируйте ее файл в подпапку XTension корневой папки QuarkXPress, и запустите QuarkXPress. Если она нужна для постоянной работы и ее следует купить, обратитесь к электронному каталогу на компакт-диске с контактной информацией о разработчиках надстроек.

Примечание: чтобы удостовериться, что в QuarkXPress для Mac достаточно памяти для загрузки всех надстроек, увеличьте объем выделенного для нее памяти. Для этого выделите значок QuarkXPress в Finder, выберите команду File⇒Get Info или нажмите <⌘+I> и в поле Preferred Size на вкладке Memory увеличьте текущее значение.

- **Suitcase 10** (демонстрационная версия). Разработанный *Extensis,* www.extensis.com, Suitcase, вероятно, самый широко используемый менеджер шрифтов как в Mac, так и в Windows. Пробная версия, рассчитанная на 30 дней, позволяет экспериментировать с подключением шрифтов, созданием наборов, просмотром шрифтов и т.д. Предлагаемый на компакт-диске Suitcase XT подходит для автоматической активизации шрифтов. В его папке находится информация о наиболее популярных надстройках от *Extensis:* QX-Tools и QX-Effects.
- **PopChar Pro** (условно-бесплатная версия). Разработанная *UNI Software Plus,* www.unisoftwareplus.com, это системное расширение добавляет в основное меню небольшое раскрывающееся меню для нахождения специальных символов в шрифте и вставки их в документы.
- **Graphic Converter** (условно-бесплатная версия). Разработанная *Lemke* Software, www.lemkesoft.com, эта программа для Mac позволяет преобразовывать графические файлы в форматы, импортируемые QuarkXPress.
- **TechTracker Pro** (демонстрационная версия на 30 дней). Разработанное *TechTracker,* www.techtracker.com, это приложение предоставляет доступ к информации о технической поддержке программного обеспечения и создании списка отслеживания для определенного приложения.

Дизайнерские средства

Joseph Stubbs Creations, www.josephstubbscreations.com, предоставляет три шаблона и помощь в дизайне специально для пользователей QuarkXPress.

- **Stubbs Designer Strokes and Splatters** является коллекцией оригинальных черно-белых картинок, которые можно использовать в любом приложении.
- **Stubbs Designer Palettes** содержат заданные наборы цветов.
- **Stubbs Designer Templates** предоставляет шаблоны для обычных документов, таких как визитки и брошюры.

Их можно скопировать себе в компьютер и использовать в работе.

Надстройки

Описанные ниже надстройки представлены на компакт-диске в папке их производителя. Некоторые надстройки демонстрационные, остальные — условно-бесплатные, а некоторые — абсолютно бесплатные.

- Badia Software, www.badiaxt.com (демонстрационные версии, кроме Vistas XT, которая является бесплатной). LiveKeysXT позволяют полностью настроить комбинации клавиш; FullColor XT упрощает управление цветом; Duplica XT используется для копирования атрибутов любого элемента, а также предоставляет много параметров копирования и вставки; FaxReady XT выводит документы, оптимизированные для ясной и разборчивой передачи факса; Vistas XT добавляет палитру для быстрой навигации и масштабирования; PrintTools XT обеспечивает интеллектуальный просмотр перед печатью, сбор данных для печати и получение пробных оттисков; FullMeasure XT добавляет на палитру Measurements 80 дополнительных элементов управления.
- Gluon, www.gluon.com (демонстрационная версия). ProScale 6 исправляет непропорциональное масштабирование и позволяет масштабировать несколько страниц одновременно; Cropster 5 устанавливает метки на страницах, совпадающие с направляющими; Slugger 6 позволяет добавлять рабочую строку на страницы для отслеживания операторов, шрифтов, изображений и т.д.; iDropper 1 используется при взятии пробы цвета на любом месте экрана и добавляет его в палитру Colors; DocuSlim 2.I4 автоматически обновляет графические файлы и повторно их импортирует; QC делает предварительный прогон и собирает файлы для отправки в типографию; ColorBreaker 4 быстро и точно выполняет цветную разметку; ProGuidcs 5 усовершенствует направляющие QuarkXPress, позволяя печатать направляющие и сохранять наборы направляющих; SpecTackler 2.0 записывает документ в виде дескрипторов со всей информацией о тексте, стилях и изображениях; TableMaker 5.5 является альтернативой новых средств QuarkXPress, предлагая больший контроль над форматированием и расположением таблиц на нескольких страницах; WebXPress 5 в считанные секунды преобразовывает документы QuarkXPress в HTML; XPressImage 4 позволяет пользователям экспортировать выделенные фрагменты, страницы, развороты в другой формат, в том числе HTML.
- Koyosha Graphics ofAmerica, www.koyosha.com (условно-бесплатная версия на 15 дней). Enhance Preview XT (EPXT) обеспечивает совершенный просмотр изображений с высоким разрешением для оценки на мониторе, подбора цветов и создания обтравочного контура.
- Vision's Edge, www.visionsedge.com (демонстрационная версия на 10 дней со всеми возможностями). Bookletizer преобразовывает пользовательские развороты в развороты принтера. Resize XT добавляет элементы управления масштабом наподобие тех, что используются в графических редакторах.

Программное обеспечение для Windows

Предлагаемая на компакт-диске информация для простоты просмотра его содержимого разделена на несколько папок. Каждая папка имеет свой цвет.

Издательские утилиты

Несколько утилит расширяют возможности QuarkXPress, даже не являясь надстройками.

- Font Reserve Light (пробная версия). Разработанная *DiamondSoft*, www.fontreserve.com, Font Reserve является полноценным менеджером шрифтов для активизации шрифтов, а также для их просмотра и печати образцов. В уникальной базе данных сохранена подробная информация о шрифтах, что позволяет задавать поиск и критерий сортировки. Единственное ограничение демонстрационной версии заключается в том, что в базу можно добавить только 100 шрифтов.

- **TechTracker Desktop** (бесплатная). Разработанная *TechTracker*, www.techtracker.com, TechTrtacker Desktop автоматически подбирает текущую версию программы, заменяет ее на программу из базы данных и сообщает, когда эту программу необходимо обновить.
- **WinZip 8.0** (условно-бесплатная версия). Разработанная *Nico Mac Computing*, www.winzip.com, эта одна из самых популярных программ для сжатия файлов в Windows.

Дизайнерские инструменты

Joseph Stubbs Creations, www.josephstubbscreations.com, предоставляет три шаблона и помощь в дизайне специально для пользователей QuarkXPress.

- **Stubbs Designer Strokes and Splatters** является коллекцией оригинальных черно-белых картинок, которые можно использовать в любом приложении.
- **Stubbs Designer Palettes** содержат заданные наборы цветов.
- **Stubbs Designer Templates** предоставляют заданные шаблоны для обычных документов, таких как визитки и брошюры.

Их можно скопировать себе в компьютер и использовать в работе.

Надстройки

Описанные ниже надстройки представлены на компакт-диске в папке их производителя. Некоторые надстройки демонстрационные, остальные — условно-бесплатные, а некоторые — абсолютно бесплатные.

- **Badia Software**, www.badiaxt.com (демонстрационные версии, кроме Vistas XT, которая является бесплатной). LiveKeysXT позволяют полностью настроить комбинации клавиш; FullColor XT упрощает управление цветом; Duplica XT используется для копирования атрибутов любого элемента, а также предоставляет много параметров копирования и вставки; FaxReady XT выводит документы, оптимизированные для ясной и разборчивой передачи факса; Vistas XT добавляет палитру для быстрой навигации и масштабирования; PrintTools XT обеспечивает интеллектуальный просмотр перед печатью, объединение для печати и получение пробных оттисков; FullMeasure XT добавляет на палитру Measurements 80 дополнительных элементов управления.
- **Gluon**, www.gluon.com (демонстрационная версия). ProScale 6 исправляет непропорциональное масштабирование и позволяет масштабировать несколько страниц одновременно; Cropster 5 устанавливает метки на страницах, совпадающие с направляющими; Slugger 6 позволяет добавлять рабочую строку на страницы для отслеживания операторов, шрифтов, изображений и т.д.; iDropper 1 используется при взятии пробы цвета на любом месте экрана и добавляет его в палитру Colors; DocuSlim 2.I4 автоматически обновляет графические файлы и повторно их импортирует; QC делает предварительный прогон и собирает файлы для отправки в типографию; ColorBreaker 4 быстро и точно выполняет цветную разметку; ProGuides *5* усовершенствует направляющие QuarkXPress, позволяя печатать направляющие и сохранять наборы направляющих; SpecTackler 2.0 записывает документ в виде дескрипторов со всей информацией о тексте, стилях и изображениях; TableMaker 5.5 является альтернативой новых средств QuarkXPress, предлагая больший контроль над форматированием и расположением таблиц на нескольких страницах; \VebXPress 5 в считанные секунды преобразовывает документы QuarkXPress в HTML; XPressImage 4 позволяет пользователям экспортировать выделенные фрагменты, страницы, развороты в другой формат файла, в том числе HTML.

- **Koyosha Graphics of America,** www.koyosha.corn (условно-бесплатная версия на 15 дней). Enhance Preview XT (EPXT) обеспечивает совершенный просмотр изображений с высоким разрешением для оценки на мониторе, подбора цветов и создания обтравочного контура.
- **Vision's Edge,** www.visionsedge.com (демонстрационная версия на 10 дней со всеми возможностями). Bookletizer преобразовывает пользовательские развороты в развороты принтера. Resize XT добавляет элементы управления масштабом наподобие тех, что используются в графических редакторах.

Устранение неполадок

Если во время установки или использования какого-либо материала с прилагаемого компакт-диска возникают проблемы, попробуйте сделать следующее.

- Выключите все используемые антивирусные приложения. Программы установки иногда имитируют вирусную активность и могут ввести компьютер в заблуждение наличием мнимого вируса. (Не забудьте позднее включить антивирусную программу снова).
- Закройте все запущенные приложения. Чем больше программ запущено, тем меньше памяти отводится под другие программы. Программы установки обычно обновляют файлы и программы; если запущены и другие программы, установка может пройти некорректно.
- Прочитайте файл ReadMe, который находится в корневой папке на компакт-диске, чтобы узнать о последней информации на момент выпуска продукта.

Предметный указатель

Г

Д

Е

Ж

З

И

К

Л

М

П

Т

У

Ф

Ц

Ч

Ш



Э

Я

Научно-популярное издание

Гален Груман, Барбара Ассади, Келли Антон

QuarkXPress 5. Библия пользователя

Литературный редактор *Т. Б. Криницкая*
Верстка *М.А. Удалое*
Художественный редактор *Е. П. Дынник*
Корректоры *З. В. Александрова, Л. А. Гордиенко, О. В. Мишутина*

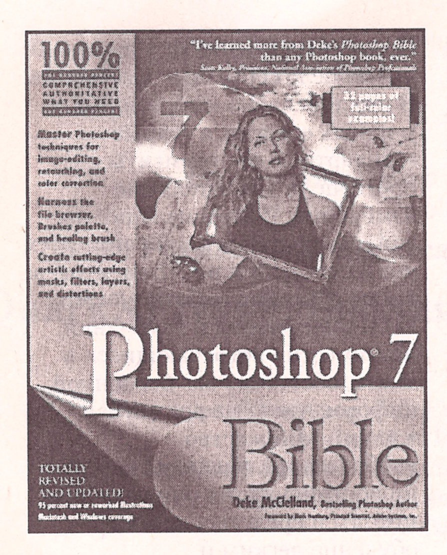
Издательский дом "Вильямс".
101509, Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1.
Изд. лиц. ЛР № 090230 от 23.06.99
Госкомитета РФ по печати.

Подписано в печать 16.12.2002. Формат 70×100/16.
Гарнитура Times. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 69,66. Уч.-изд. л. 53,5.
Тираж 3500 экз. Заказ № 1921.

Отпечатано с диапозитивов в ФГУП "Печатный двор"
Министерства РФ по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

PHOTOSHOP 7. БИБЛИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Дик Мак-Клелланд



www.dialektika.com

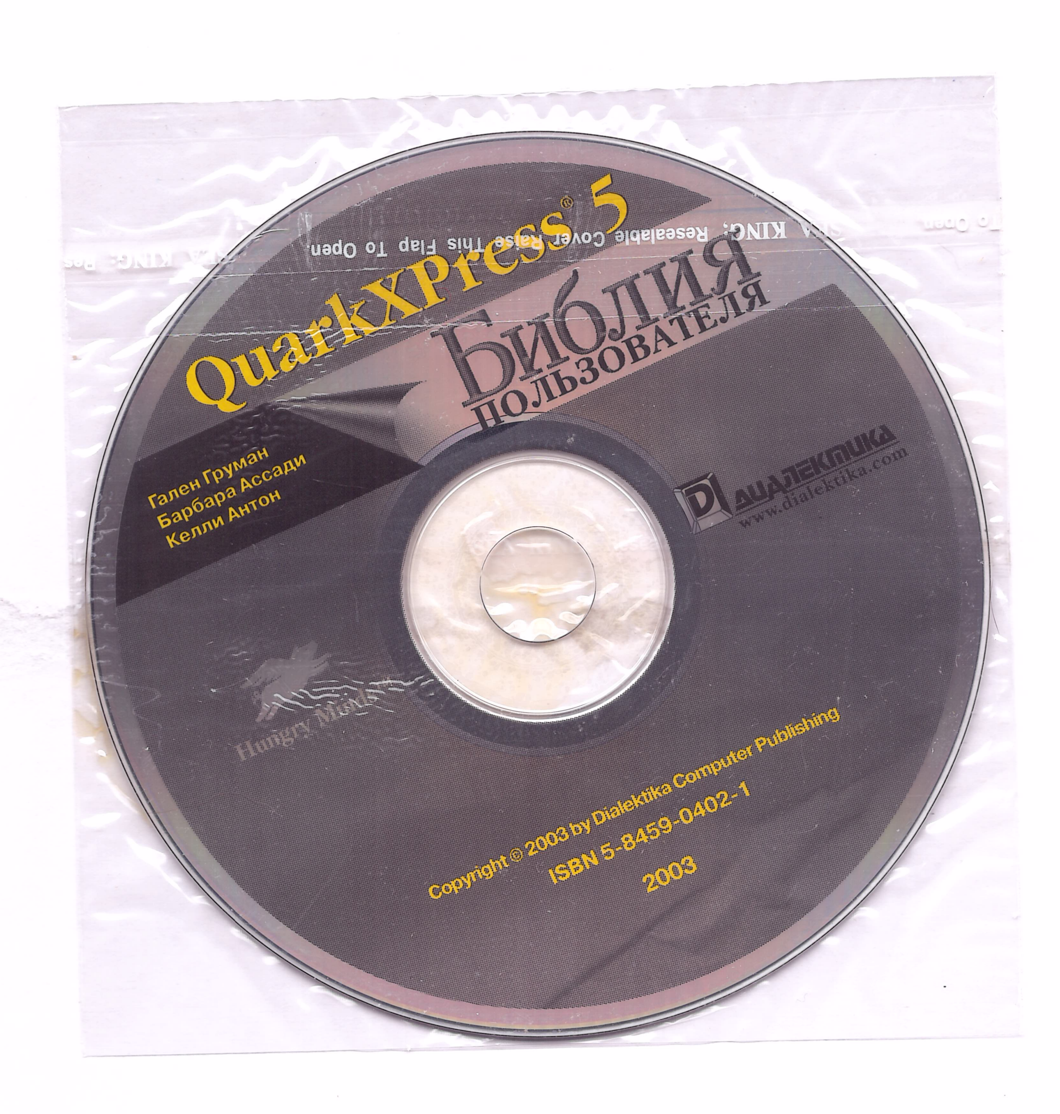
Перед вами уникальное в своем роде издание — уникальное своей фундаментальностью.

В нем описаны все (или почти все) инструменты и средства Photoshop 7, последней версии самой популярной программы редактирования растровых изображений. Особое внимание в книге уделено новым инструментам и средствам, которых в Photoshop 7 набралось немало. Красочные иллюстрации (в том числе и цветные вклейки) не только делают книгу привлекательнее, но и упрощают освоение нового материала. Многочисленные пошаговые инструкции, списки параметров, обновленные иллюстрации и комбинаций клавиш упрощают процесс обучения и делают книгу вашим лучшим другом при освоении Photoshop 7.

Сделав первые шаги, вы вряд ли остановитесь на достигнутом.

Книга предназначена для пользователей с различным уровнем подготовки.

Плановая дата выхода
1 кв. 2003 г.


QuarkXPress® 5
Библия пользователя
Гален Груман
Барбара Ассади
Келли Антон
ДИАЛЕКТИКА
www.dialektika.com
Copyright © 2003 by Dialektika Computer Publishing
ISBN 5-8459-0402-1
2003

Если QuarkXPress 5 может это сделать, то и вам это под силу...

QuarkXPress 5 просто переполнена новыми средствами, среди которых, как это ни странно для настольной издательской системы, инструменты публикации документов в Web. Полное справочное руководство, которое вы держите в руках, станет вашим гидом в мире допечатной подготовки документов. Вне зависимости от создаваемой публикации, будь то рекламный буклет, Web-страница или каталог товаров, вам понадобятся советы и рекомендации по выполнению тех или иных задач. Изучив это руководство, вы получите ответы на самые сложные вопросы.

В книге вы найдете подробное описание средств QuarkXPress 5

- **Создание документов для Web, содержащих ролловеры, карты изображений, гиперссылки, таблицы и метадескрипторы**
- **Использование средств XML для добавления мультимедийного содержимого**
- **Добавление гиперссылок в экспортируемые PDF-файлы**
- **Тонкая настройка стилей для будущего использования в макете**
- **Знакомство с десятками способов применения таблиц стилей и специальных методов форматирования документов**
- **Применение палитры Layers для более гибкого редактирования документа**
- **Работа с улучшенной и расширенной панелью инструментов**
- **Ответы на сотни вопросов, множество советов и практических рекомендаций**



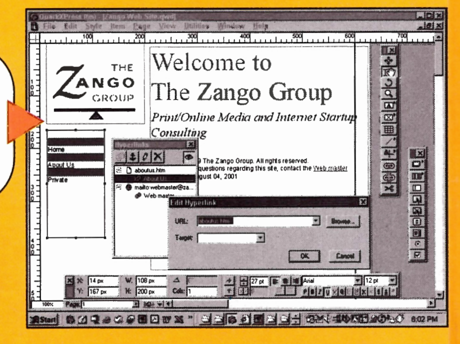
Освойте новые средства размещения текста в сложных макетах



На прилагаемом компакт-диске вы найдете:

- Множество надстроек, среди которых LiveKeys XT, FullColor XT и PrinTools XT
- Шаблоны для часто используемых элементов
- Утилиты PopCharPro и PageShot
- Пробную версию программы Font Reserve, демонстрационную версию приложения TechTracker

Изучите возможности QuarkXPress по созданию документов для Web



http://www.hungryminds.com
http://www.dialektika.com



Системные требования: ПК с процессором Pentium II, 64 Мбайт ОЗУ, Windows 9x/NT/2000; Macintosh с процессором PowerPC под управлением OS 8 или выше, 32 Мбайт ОЗУ

Уровень:
от начинающих до опытных пользователей

Категория:
издательские системы



од силу...

орых, как это ни
икации докумен-
руках, станет
симости от
а или каталог
тех или иных
ные вопросы.

кXPress 5

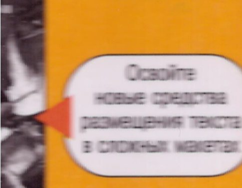
изображений,

содержимого

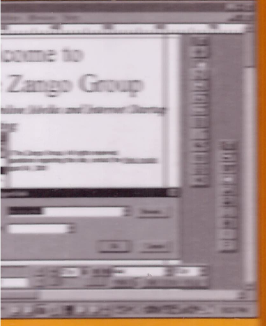
специальных

документа

екомендаций



Освойте новые средства размещения текста в сложных макетах



Pentium II,

ДИАЛЕКТИКА

100%

НА ВСЕ СТО!

ИСЧЕРПЫВАЮЩЕ
ДОСТОВЕРНО
ТО, ЧТО НУЖНО

QuarkXPress® 5

Библия пользователя

Гален Груман
Барбара Ассади
Келли Антон

На прилагаемом компакт-диске содержатся надстройки, шаблоны, Web-инструменты и многое другое



100%

НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО!

ИСЧЕРПЫВАЮЩЕ
ДОСТОВЕРНО
ТО, ЧТО НУЖНО

НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО! НА ВСЕ СТО!

"Лучших проводников в увлекательный мир
документов с помощью QuarkXPress
выдающихся автора, вам, пожа

— Рик Лепаж, главный редактор

Создайте потрясающие документы для Web с помощью ролловеров, гиперссылок и метадескрипторов

Освойте новый инструмент Table, предназначенный для быстрого создания сложных таблиц и диаграмм

Повысьте эффективность работы благодаря новым элементам интерфейса



QuarkXPres

Библ
ПОЛЬЗОВ

На прилагаемом компакт-диске содержатся надстройки, шаблоны, Web-инструменты и многое другое.
На 16 полноцветных страницах вы найдете справочник по цветам Pantone, примеры изображений и прочее

Гален Груман, Барбара Ассади,